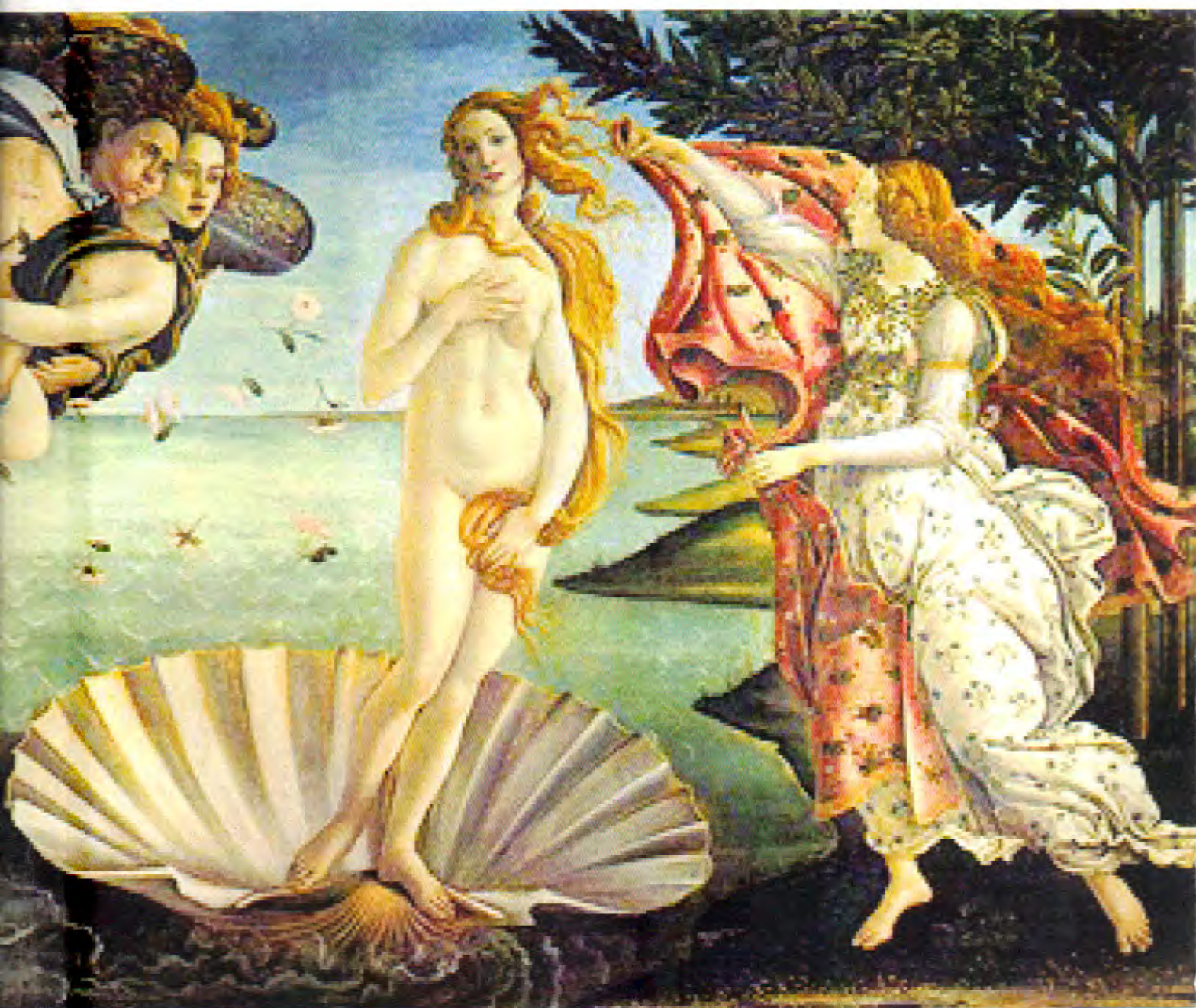


Alexandra Vrânceanu

MODELE LITERARE ÎN NARAȚIUNEA VIZUALĂ

Cum citim o poveste în imagini?



Cavallioti

Alexandra Vrânceanu

MODELE LITERARE ÎN NARAȚIUNEA VIZUALĂ

Cum citim o poveste în imagini?

Cavallioti

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
VRÂNCEANU, ALEXANDRA

Modele literare în narațiunea vizuală: cum citim o poveste în imagini/

Alexandra Vrânceanu - București; Cavallioti, 2002

134 p.; 29 cm.

Bibliogr.

ISBN 973-9463-41-x

82.09: 7.04

Lucrarea apare sub egida CESI
Centrul de Excelență pentru Studiul Imaginii,
Universitatea din București.



Copertă, design și machetare:

Caligraf

e-mail: office@caligraf.ro

Ilustrații: IMSI Master Photos™ Premium Image Collection
1895 Francisco Blvd. East, San Rafael,
CA 94901-5506, USA

EDITURA *Cavallioti*

Str. Washington nr. 24, 71241 București

Tel: 40 - 1 - 679 47 26; Fax: 40 - 1 - 230 52 95

e-mail: cavallioti@allnet.ro

GÂNDURI LA APARIȚIA ACESTEI CĂRȚI

Cartea de față reprezintă un dublu debut editorial. Mai întâi, pe cel al unei tinere cercetătoare, înzestrată cu o cultură solidă, clădită metodic, cu știința de a desluși esențialul în mulțimea de fapte complicate, legate între ele în chip imprevizibil, și de a-l pune clar în lumină.

În același timp, e o carte ce pornește de la o primă teză de doctorat într-o disciplină care și-a făcut de curând apariția în programele cursurilor de literatură comparată ale Facultății de Litere de la Universitatea bucureșteană: studierea raporturilor dintre textul literar și imaginea vizuală.

Pare ciudat să constatăm că primele teze de doctorat în literatură comparată s-au susținut la o universitate din România, la sfârșitul anilor '60, după aproape șapte decenii de când, printre cei care primeau titlul de doctor în această disciplină, pe atunci foarte nouă, se aflaseră și tineri învățăcei români. Și la douăzeci de ani de când profesorul Tudor Vianu dăduse cursurilor sale – cărora li se spunea, în acea vreme, „de literatură universală” – un pronunțat caracter comparatist.

Se cuvine, însă, să ne aducem aminte că nu puține au fost cadrele didactice de la alte catedre ale facultății numite pe atunci „de Filologie”, care au privit cu neascunsă rezervă cercetarea comparatistă și, mai ales, transformarea ei în disciplină universitară. Cu o surprinzătoare necunoaștere a exigențelor specifice ale comparatismului, se contesta însuși statutul acestei discipline studiate, însă, de mai multă vreme în universitățile europene și nord-americane. Mai ales după moartea profesorului Vianu, al cărui înalt prestigiu se răsfrânse și asupra catedrei conduse de el timp de aproape două decenii, atacurile au devenit de-a dreptul violente; au trebuit să treacă mai mulți ani până când rezultatele obținute în predarea noii discipline să fie pe de-a dreptul convingătoare. Interesul cu adevărat remarcabil, manifestat de studenții filologi (și nu numai de ei, ci și de mulți colegi de la alte facultăți) care umpleau amfiteatrele în orele de curs și sălile de seminar, participarea lor la sesiunile de comparatism au constituit argumente pe care nimeni nu le-a mai putut contesta.

După un timp, introducerea unei perspective iconologice în unele cursuri și seminarii de literatură comparată a fost întâmpinată cu o rezervă asemănătoare – de data aceasta chiar de unii membri ai catedrei de specialitate. A fost meritul mai ales al tinerei generații de comparatiști de a da cercetării raporturilor dintre arte o structură coerentă, ce se integra pe deplin în propedeutica specifică a comparatismului și, implicit, a istoriei culturii.

Printre tinerii membri ai Catedrei de literatură comparată care, cu entuziasm și cu știință de carte, au câștigat interesul studenților față de noile orizonturi deschise de iconologie și de ekphrastică, Alexandra Vrânceanu s-a distins încă de la începutul carierei sale universitare, printr-o exemplară consecvență, printr-o mare putere de muncă și, mai ales, printr-o cunoaștere tot mai exactă atât a legilor ce guvernează raporturile artă / literatură, cât și a acțiunii lor reciproce. Cartea ce stă acum dinaintea cititorului român e unul dintre rezultatele importante ale acestei cercetări conduse cu acribie, de-a lungul mai multor ani.

Alexandra Vrânceanu izbuteste să demonstreze că raportul text literar / text vizual nu implică numai preluarea directă sau indirectă a unor subiecte narative sau a unor sugestii iconice; fără să negligeze câtuși de puțin asemenea aspecte ale relațiilor primare, încearcă (și izbuteste) să descopere agenții și traseele unei narativități explicite sau, de cele mai multe ori, implicite.

Una dintre concluziile cele mai importante ale cărții este aceea că, separată de textul literar, imaginea vizuală rămâne la nivelul unei construcții compoziționale expozitive. Nu încapă îndoială că, sub raportul valorii strict artistice, o asemenea operă poate fi analizată fără a se ține seama și de implicațiile ei ilustrative. Se cunosc, de pildă, multe analize remarcabile ale celebrei pânze a lui Poussin, care conține inscripția „Et in Arcadia, ego”, întreprinse fără a se fi ținut seama de sensul particular al acestor cuvinte, așa cum le-a înțeles artistul – dar iconologia nu își poate îngădui să facă abstracție de trimiterile specifice ale acestor cuvinte și să nu constate în ce chip se întrecește orizontul semnificațiilor plastice, în momentul elucidării aluziei care introduce, astfel, imaginea lui Poussin într-o direcție anume a clasicismului european.

La fel, se poate analiza foarte bine, cu mijloacele proprii ale teoriei și pragmaticei formei picturale, faimosul portret al lui Delacroix; dar amănuntul că, aici, pictorul este îmbrăcat în costumul lui Hamlet (amănunt observat și inteligent discutat de Alexandra Vrânceanu) dă tabloului – și, în același timp, întregii orientări romantice a viziunii lui Delacroix – o semnificație aparte, ce nu poate fi ignorată în nici o exegeză care privește operele sale, inclusiv pe acelea care nu se referă direct la subiectele din Shakespeare.

După cum este de-a dreptul imposibil să se discute creația lui Blake fără a stabili foarte precis raporturile reciproce dintre cele două mari capite ale ei, opera graficianului sau a pictorului, și cea a poetului, amândouă stând sub semnul unei elaborări vizionare.

Toate aceste idei se regăsesc în cartea pe care Alexandra Vrânceanu o încredințează acum tiparului, fiind formulate convingător, cu precizie și eleganță. Autoarea stabilește patru tipuri de relații narative între textul literar și cel vizual, pornind de fiecare dată de la premisa, bine demonstrată, că narativitatea imaginii plastice nu este conținută în forma ei, ci este o calitate transmisă prin interpretare și prin raportarea imaginii plastice la textul literar. La această înțelegere a raportului de bază literar / vizual contribuie, decisiv, introducerea unui segment în care semnul iconic este discutat deopotrivă din perspectiva teoretică a percepției vizuale și din aceea a semioticii, aceasta din urmă semnalându-se mai rar în analizele iconologice curente, dar contribuind aici la o luminare semnificativă a orizontului teoretic și la o lărgire binevenită a câmpului de lucru.

Alexandra Vrânceanu obține excelente rezultate din analiza celor patru tipuri de relații stabilite, narațiunea vizuală care re-povestește textul literar, ilustrația – ca formă de traducere, interpretare sau completare, intersecția teoriilor romanului vizual cu cele ale romanului literar (aici, adecvat alesc, textele lui Hogarth și Fielding, ambii naratori aparținând aceleiași direcții culturale, motiv pentru care interpretările lor capătă o rezonanță specifică), pentru a ajunge la o formă căreia nu i s-a acordat decât rareori o importanță corespunzătoare, banda desenată, a cărei discutare introduce întreaga problemă a raporturilor narative, pe teritoriul încă nesigur al postmodernismului și al kitsch-ului estetizat.

Editura Cavallioti a făcut o inspirată alegere, atestându-și astfel seriozitatea criteriilor pe care se clădește programul ei de publicare a textelor științifice umaniste, texte care, observăm de mult timp cu aceeași adâncă tristețe, trezesc prea rar atenția cititorilor români de astăzi.

Tinerei autoare și editorilor ei le urez, deopotrivă, succesul pe care îl merită pe deplin, iar cărții să ajungă repede pe masa de studiu a cât mai mulți cititori, care vor descoperi, astfel, orizonturi largi ale istoriei culturii universale.

Prof. univ. dr. Dan Grigorescu

Introducere

„Si nous avons, malgré tout, pris depuis plus d'un siècle l'habitude d'étudier la littérature et la peinture séparément, c'est que, grâce sans doute à l'influence de Lessing et à l'anticlassicisme des critiques romantiques, les programmes d'enseignement du XIX^e siècle ont tenu à distinguer soigneusement les arts et les lettres et à instaurer ainsi deux disciplines en apparence différentes: l'histoire de l'art et l'histoire de la littérature.”

Cum citim o poveste în imagini? Există vreo legătură între modul în care citim un text și modul în care citim un tablou? Și, mai ales, atunci când imaginea în chestiune este narativă, care este legătura cu textul și, de asemenea, care este diferența față de el? Până la urmă, toate aceste întrebări se învârtesc în jurul unei probleme aparent simple, și anume *ce este o narațiune vizuală*. Vom încerca așadar să definim narațiunea vizuală pornind de la interdependența dintre text și imagine, dar luând în considerație în egală măsură mijloacele pur plastice prin care artistul poate spune o poveste.

Studiul relațiilor între literatură și pictură a cunoscut de-a lungul vremurilor diverse abordări. De la Aristotel, care vede poezia și pictura în egală măsură drept arte ale imitației, trecând apoi prin celebrul dicton horatian, *ut pictura poesis*, sau prin asemănările tematice dintre cele două arte subliniate în Renaștere sau Clasicism și până la Lessing, care va încerca să marcheze diferențele dintre ele, artele vizuale și literatura au fost de multe ori văzute ca arte surori. În secolul XX problema studiului interdisciplinar este reluată cu foarte mult interes, din diverse perspective: istoria artei, a literaturii, iconologie, semiotică vizuală, sau sociologie. Comparatismul este îndeosebi interesat de evoluția paralelă a literaturii și a artelor plastice văzând în relația dintre ele multiple posibilități ale unei interpretări capabile a pune în lumină aspecte imposibil de relevat într-un alt tip de cercetare.

Este adevărat însă că pot apărea dese confuzii terminologice atunci când se folosesc aceleași denumiri pentru curente în pictură sau sculptură și literatură. Spre exemplu, cazul termenului *baroc*, împrumutat de istoria literară din domeniul artelor plastice a pus o serie de probleme de adaptare a termenilor, sau exemplul *impresionismului* care se definește foarte diferit în cele două arte. În același timp însă, câteodată, tocmai diferențele dintre diversele accepții ale termenilor pot pune în lumină

aspecte edificatoare. Din acest motiv, studiul relațiilor dintre arte, fie ele pictură și literatură, muzică și literatură sau chiar artă și știință ocupă la acest început de mileniu atenția comparatiștilor.

Pe de altă parte, dacă literatura și artele vizuale au fost văzute de-a lungul secolelor ca arte surori este pentru motive care au variat destul de mult. În Evul Mediu de exemplu, cuvântul și pictura erau puse în slujba teologiei și aveau rolul de a transmite cât mai bine și mai emoționant sensul religios. Frescele din biserici transpuneau în imagine istoriile biblice, clarificând sensul lor pentru cei ce nu știau să citească, iar enluminurile ofereau un simulacru vizual al textului, materializând în același timp într-o formă frumoasă și nobilă cărțile considerate esențiale. Se poate astfel observa că imaginea medievală este pusă explicit în slujba cuvântului, cuvânt care, la rândul lui, se înscrie nu în zona ficțiunii, ci în cea a canonului teologic. Din acest motiv, narațiunea medievală se adaptează permanent conținutului său și de cele mai multe ori apare chiar însoțită de un verset clarificator; și la nivelul formei imaginea se supune canonului acceptat de biserică, iar libertatea pictorului funcționează în limite precise. Concepută pentru a fi receptată printr-un sistem semiotic clar și precis, arta medievală dobândește sens în funcție de poziția imaginii în complexul arhitectural bisericesc, tipul vizual reluat constant și, mai ales, atributele care însoțesc personajele; nu în ultimul rând, cultura privitorului joacă un rol esențial în interpretare. De aceea, acest tip de imagine poate fi înțeles numai dacă receptorul reușește să decodifice universul vizual prin și numai prin universul cărții.

În Renaștere, artele plastice se definesc în funcție de literatură deoarece, pentru prima oară în istorie, artiștii încearcă să obțină un statut similar cu cel al scriitorilor. Și pentru a anula înjositoarea distincție dintre artele liberale, între care literatura, și cele mecanice, adică pictura și sculptura, artiștii plastici argumentează că pictura și poezia sunt arte surori. Cennini, de exemplu, la răscrucea dintre Evul Mediu și Renaștere, susține că pictura și poezia se nasc în același timp și, deci, noblețea lor este la fel de mare. Pictura este pentru Cennini „un meșteșug care coboară din știință și își are obârșia într-însa, și care se deprinde lucrând cu mâinile: și acest meșteșug poartă denumirea de *pictură*, și pentru a te îndeletnici cu ea se cere să ai fantezie și iscusință în mâini, să găsești lucruri nemaivăzute, (ascunse sub umbra celor din natură), și pe care să le înfățișezi cu ajutorul mâinilor, voind să dovedești că ceea ce nu există — este. Așa că i se cuvine pe bună dreptate să treacă pe locul al doilea, după știință, și să fie încununată de Poezie.”

Unul din argumentele cele mai puternice pentru considerarea picturii drept artă nobilă va fi, în plină Renaștere, descoperirea perspectivei, strâns legată de geometrie. De asemenea, un alt argument la fel de puternic este că pictura, la fel ca și poezia, se inspiră din aceeași sursă, Antichitatea și mitologia ei. De aceea, multe imagini narative renașcentiste vor avea ca subiect alegorii mitice sau religioase, pe care le reduc la o scenă considerată reprezentativă. Din punct de vedere narativ, tabloul renașcentist își schimbă sistemul și tipul de referință, pictorii renunțând la reprezentarea poveștii în mai multe nuclee narative, cum se întâmpla în cazul frescelor; artistul se va opri în schimb asupra unui *punctum temporis*, adică a unui episod reprezentativ, capabil a sugera întregul text. Subiectele devin mai variate, iar un loc important ocupă teme din literatura antică, din istorie. Perioada Renașterii este momentul apariției picturii de istorie, în primul rând o pictură narativă. Până în Manierism și Rococo, locul central în inspirația pictorilor va fi ocupat de subiecte care pornesc din mitologia și literatura antică, dar după aceea locul picturii de istorie va fi luat de pictura realistă, care va pune accent pe latura descriptivă și mai puțin pe reprezentarea unei acțiuni.

Dincolo însă de subiectele picturii narative, foarte interesant pentru evoluția relației dintre pictură și literatură este modul în care sunt concepute tratatele de pictură. În Renașterea târzie, în Manierism sau Baroc, teoriile asupra raportului dintre arte se îmbogățesc cu un profund substrat filozofic, de influență neoplatonică în cele mai multe cazuri, iar discursul asupra artelor vizuale se modifică mult față de rețetările medievale. Chiar titlul tratatelor devine foarte abstract la Lomazzo sau Zuccari și accentul cade pe *Ideea* pictorilor sau sculptorilor. Odată cu înființarea Academiiilor de pictură, modul de a defini arta începe să se schimbe și toate tratatele vor conține, dincolo de elemente ținând de tehnica picturală, foarte multe observații de natură estetică ce legitimează pictura sau sculptura, așezându-le printre artele și științele nobile, literatura, matematica și filosofia.

Doctrina clasică, prin tratatul lui Charles le Brun, pune accentul pe o semiotizare foarte precisă a reprezentării vizuale și împrumută termeni mai ales din retorică; astfel, *actio*, care își pierde din importanță în retorică, o recapătă în pictură, care este văzută drept un fel de reprezentație teatrală înghețată. La fel ca Alberti, și Le Brun va considera că pictura de istorie, capabilă să spună o poveste, are cea mai înaltă valoare estetică. Din acest motiv, tablourile clasicismului francez se bazează pe un adevărat alfabet al gesturilor și fizionomiilor, capabil să genereze narațiunea. Poussin subliniază și el, teoretic și practic, importanța faptului ca tabloul să poarte poveste pe care să o interpreteze; pentru acești artiști și teroreticieni rolul picturii este nu numai de a reprezenta realitatea, ci de a o face prin intermediul unei povești preluate din cultura antică. Această manieră de interpunere între artă și realitate a unui filtru verbal arată înrudirea profundă dintre pictură și poezie.

Pictura narativă se va bucura multe secole de succes, satisfăcând o anumită așteptare a privitorului cultivat și capabil a lega imaginea de o istorie anterioară. Lessing detronează însă pictura de istorie bazându-se pe ideea că acest tip de imagine dinamitează receptarea instantanee care ar fi proprie artelor vizuale. Făcând celebra distincție între artele duratei și cele instantanee, Lessing le va disocia mai ales în funcție de receptare. Studiul său, *Laokoon*, marchează un moment de criză a relațiilor între arte, în primul rând pentru că scopul picturii este, pentru el, acela de a realiza forme frumoase în atitudini pline de grație. De aceea, “când Lessing se împotriva transformării expresiei în element predominant al picturii istoriei, respinge ceea ce criticii renascentiști care conturaseră teoria lui *ut pictura poesis* consideraseră a fi trăsătura fundamentală a artei. Pentru că, dacă e adevărat că — așa cum spunea Aristotel — subiectul picturii e reprezentat de faptele omenești în acțiune, rezultă fără putință de tăgadă că mișcările trupului care exprimă patimile sufletului sunt însăși substanța artei, scop spre care aspiră întreaga știință a picturii.” Refuzând tocmai sugerarea mișcării expresionale sau trupești în pictură, Lessing neagă în fapt tocmai valoarea estetică a reprezentării punctului culminant al unei acțiuni. În virtutea acestei idei, Lessing respinge tabloul care cere privitorului să-l lege de o poveste exterioară și să-l interpreteze ca pe o parte dintr-un întreg, inventând un timp anterior sau unul posterior momentului reprezentat. Lessing așază, deci, pictura narativă la coada ierarhiei sale de valori, deoarece nu crede că arta plastică ar trebui să sugereze devenirea temporală.

De la mijlocul secolului al XIX-lea, adică de la momentul Impresionismului, pictura începe treptat să se desprindă de subiectul literar, iar arta avangardistă va continua acest drum punând în discuție chiar relația imaginii cu realitatea. Există o legătură între refuzul picturii de a se raporta la literatură urmat apoi de refuzul de a se raporta la realitatea vizibilă; atunci când supraviețuiește, subiectul literar va fi mai mult un pretext, iar pictura narativă așa cum era ea concepută din Renaștere se pierde cu desăvârșire. Curentele avangardiste de la începutul secolului conțin manifeste reunite

ale literaturii și picturii, însă este vorba de o comuniune de idei mai mult decât de teme sau subiecte. Din 1863, de la *Salon de refusés* din Paris, tablourile încep să refuze raportarea la un subiect pre-existent, literar sau mitologic, iar pictura nu mai simte nevoia de a se sprijini pe o poveste cunoscută de privitor și preluată dintr-un alt limbaj. Titlurile tablourilor se opacizează și nu mai fac aluzie la o poveste, ci traduc în cuvinte imaginea. *Déjeuner sur l'herbe* nu oferă nici o indicație în plus față de ceea ce se vede, iar *Olympia* trimite la realitatea contemporană, deși formal imită parodic Venerile renașcentiste sau baroce. Decriptarea imaginii nu este în nici un fel ajutată de titlu, pentru că tabloul reprezintă ceea ce se vede și nimic altceva. De aici și până la *Compoziție numărul 4*, titlul perfect opac al lui Kandinski, nu mai este mult. Manet nu refuză deci numai subiectul tradițional, ci mai ales utilizarea verbului ca mijloc de explicare a ceea ce reprezintă picturile sale; astfel, opera plastică modernistă trebuie să fie interpretată prin sine și nu cu ajutorul unui alt limbaj. Treptat, pictura va începe să refuze nu numai subiectul literar, ci chiar referentul luat din realitate. De la Cennini, care încerca să sublinieze legătura dintre arte pentru a evidenția noblețea picturii și până la teoriile avangardiste, care reneagă orice înrudire la nivelul temelor cu arta cuvântului, drumul a fost lung. Desigur, există o serie de curente contemporane care păstrează subiectele referențiale, însă ceea ce șochează în pictura secolului XX este redefinirea conceptului de *mimesis* și, implicit, a narațiunii vizuale.

Drumul comun al picturii și literaturii este oglindit și de studiile care se referă la relațiile între aceste două arte. Astfel, dacă până la un punct se vorbește mai ales despre **relația dintre pictură și literatură**, la mijlocul acestui secol apare un moment în care interesul se deplasează spre **relația între limbajul verbal și cel vizual**. Mult timp atenția cade mai ales asupra relațiilor tematice sau istorice dintre arte deoarece pictura împrumută secole întregi subiecte din zona literaturii, înțeleasă în sens larg, mit, poveste, istorie. Așa încât, abordările tematologice urmăresc destinul unor motive sau idei în literatură și artă; foarte rar este luat în discuție felul în care aceste două arte, în fond atât de diferite, transpun aceleași teme în alte limbaje. De asemenea, *abordarea tematică este de multe ori strâns legată de devenirea istorică*, pentru că circulația motivelor poate fi urmărită nu numai în relația dintre arte, ci și în devenirea lor de-a lungul secolelor. Astfel, aceste studii interesează istoria culturii, înțeleasă ca sumă a tuturor manifestărilor ei; denumiri ca Baroc, Ev Mediu, Manierism, Renaștere, Expresionism devin cu mult mai clare dacă sunt discutate în ansamblu, iar literatura și artele plastice pot fi înțelese mai ușor când sunt privite împreună și integrate unei deveniri istorice.

Modificarea teoretică din acest secol intervine la două nivele: pe de o parte se pune *problema definirii limbajului vizual*, iar pe de altă parte se renunță la valorizarea excesivă a criteriului estetic. Un moment important în această schimbare de concepție asupra artelor vizuale apare odată cu studiile de fenomenologia percepției vizuale și cu nașterea semioticii vizuale. Interesul acestor cercetări se îndreaptă asupra *modului în care imaginea semnifică*. Apariția și răspândirea noilor forme de artă, fotografia, afișul, banda desenată, imaginea publicitară duce la o modificare și democratizare a artelor vizuale. Cercetătorii încep să se întrebe care este diferența dintre aceste noi manifestări și vechea artă a picturii și, mai ales, în ce mod poate imaginea comunica. Astfel, se observă că, după limbajul verbal, cel vizual este al doilea principal mijloc de comunicare și că noile forme de manifestare vizuală mizează tocmai pe capacitatea imaginii de a comunica mai ușor, mai clar sau mai convingător decât limbajul verbal.

Banda desenată, afișul și, uneori fotografia, apar la început ca “bunuri de consum”, care trebuie înțelese repede și de toată lumea. Vechile arte, pictura, sculptura, teatrul împrumută mult acestor noi forme, însă aici unicitatea sau valoarea lor estetică

își pierd din importanță, iar accentul cade pe capacitatea lor de a transmite bine semnificația, de a plăcea, de a fi înțelese ușor. Pe de altă parte, cu vremea, noile forme de artă se leagă din ce în ce mai mult de surorile lor mai mari și își consolidează valoarea estetică; se construiesc muzee dedicate benzii desenate, expoziții de afișe, se premiază cele mai bune reclame. Însă raportul omului contemporan cu vizualul s-a schimbat fundamental în ultima sută de ani. Pictura se desprinde de vechiul ideal al imitării realității, iar afișul, reclama, albumul de artă, expoziția și banda desenată sau fotografia încep să facă parte din viața cotidiană a tuturor oamenilor. Rezultatul este că se obține o mai bună deprindere de interpretare din partea consumatorului de vizual contemporan, în așa măsură încât, de multe ori, *imaginea ajunge să se lipsească de suportul cuvântului*.

Imaginea narativă însă poate spune o poveste cu mare dificultate fără a se baza pe suportul cuvântului. Instantaneul reprezentării trebuie completat de privitor printr-o lectură care să asigure depășirea limitei temporale impusă de limbajul plastic. De aceea vom încerca să argumentăm că *imaginea vizuală nu este narativă, ci devine narativă prin interpretare*. La acest nivel se suplinesc zonele de indeterminare ale imaginii, receptarea ei realizându-se prin contaminarea cu principiile care stau la baza narațiunii verbale. Din acest motiv, primele două capitole vor pune bazele teoretice ale comparației dintre text și imagine având în vedere următoarele aspecte: diverse modalități de *lectură a imaginii* (din perspectiva diacronică a iconologiei, dar și din cea sincronică a semioticii vizuale) și adaptarea unui model de analiză a narațiunii literare la povestea în imagini. În celelalte capitole accentul va cădea însă pe metodele plastice de a spune o poveste prin analiza a patru tipuri de relații între text și imaginea narativă: cercetând *tabloul literar* în capitolul 3 vom urmări determinarea elementelor minimale ale narațiunii vizuale, observând că un rol important aici este jucat de relația cu textul la care tabloul face aluzie; *ilustrația* (capitolul 4) va fi urmărită mai ales din perspectiva modificărilor (traducere, interpretare, completare) pe care le impune textului pe care îl acompaniază; capitolul 5 se oprește la două tipuri de romane și două teorii despre roman, una literară (Fielding), iar cealaltă vizuală (Hogarth) și mai ales la felul în care se intersectează teoriile celor doi autori; în capitolul 6 analiza va cerceta *banda desenată*, formă de artă care completează viziunea asupra modului în care verbul și cuvântul se împletesc pentru a spune o poveste.

Narativitatea imaginii nu ține în mod particular de o epocă sau alta, chiar dacă există moduri diferite de a o concepe de-a lungul timpului. Într-o abordare sincronică, pornim de la ideea că există un număr de principii vizuale și non-vizuale ce stau la baza realizării unei imagini narative și ne propunem să le găsim. Nu se va urmări un curent, un autor sau un stil, ci un mod de comunicare.

Capitolul I

LECTURA IMAGINII

„Aș dori ca toți cei care se miră auzind vorbindu-se despre opere de artă ca având o valoare semnificativă, să mediteze asupra acestor câteva rânduri. Să admită în sfârșit că arta este un limbaj la fel de clar pentru cei ce îl înțeleg sau îl vorbesc în mod spontan și la fel de complet ca și celelalte.”

Se vorbește din ce în ce mai mult în ultimele decenii despre lectura imaginii, Poate fi însă imaginea citită la fel ca un text? Și dacă poate fi citită, atunci care sunt regulile ei de lectură? În cele ce urmează vom analiza câteva maniere de interpretare a limbajului vizual, care pornesc de la premise diferite și au scopuri diferite. Iconologia pleacă de la ideea că istoria artei este o disciplină umanistă și că imaginea poate fi cu adevărat înțeleasă numai în contextul celorlalte forme artistice, mai ales literatura; de aceea o astfel de abordare interesează mai ales istoria culturii. Psihologia percepției formei vizuale subliniază că atât producerea cât și receptarea picturii se realizează prin intermediul unui cod, iar semiotica vizuală merge chiar mai departe încercând să definească modul de semnificare specific imaginii; o astfel de abordare ce nu ia în considerare valoarea estetică interesează mai ales teoria comunicării, dar nu numai.

1. Lectura imaginii din perspectiva istoriei culturii

Unul dintre cele mai importante momente în analiza paralelă sau, mai curând simultană, a imaginii și textului este constituit de **iconologia** panofskyiană. Fundamentul teoretic al lui Erwin Panofsky este un studiu scris pentru prima dată în 1932 cu titlul „Problema descrierii și interpretării conținutului în operele de artă”, pus apoi, într-o variantă ușor modificată, în fruntea celebrului volum *Studies in Iconology*² și, în fine, reluat în *Meaning in the Visual Arts*. În această ultimă variantă, sub titlul „Iconografia și iconologia. Introducere la studiul artei în Renaștere”, Panofsky face o teorie a interpretării imaginii din perspectiva globalizatoare a istoriei culturii. Meritul fundamental al acestui tip de abordare ține de elaborarea unui model de analiză în același timp complex și ușor de aplicat; modelul este conceput pe trei nivele de interpretare ce se desfășoară într-o gradație ascendentă, de la simplu spre complex, de la descriptiv spre conceptual în felul următor: primul nivel de lectură este cel al **percepției**, al doilea unul tematic, iar ultimul, numit de Panofsky iconologic, este sintetic și generalizator, urmărind **conținutul** operei de artă.

În concepția lui Panofsky, la primul nivel de receptare a operei de artă, cel preiconografic, privitorul recunoaște în imagine obiectele reprezentate, adică înțelege legătura dintre reprezentare și modelul real care face obiectul picturii (referentul său). La acest prim nivel, privitorul poate enumera formele elementare și poate realiza o

descriere pre-iconografică a operei de artă. Interesul principal al operei de artă constă deci în raportarea ei la referentul din realitate.

Altfel spus, nivelul preiconografic este cel al percepției formei vizuale: privitorul înțelege că anumitor configurații de linie și culoare, mase de bronz sau piatră le corespund obiecte naturale. În același timp, observând relațiile care se stabilesc între diversele obiecte din imagine, privitorul va reuși să recepteze și o serie de „calități expresionale, ca de pildă caracterul sumbru al unei atitudini ori al unui gest, sau atmosfera primitoare și pașnică a unui interior. ”Teoria lui Panofsky este însă că o descriere formală, bazată numai pe experiența din realitate a privitorului, nu poate fi făcută în mod corect. Bazându-se numai pe percepția obiectelor reale, privitorul tabloului n-ar putea nici măcar să înțeleagă reprezentarea unui om sau a unei mese, pentru că nu ar reuși să decodeze corect ansamblul de stimuli vizuali al picturii, și ,ar trebui să se limiteze la a descrie culorile care, în nuanțări multiple, se așază una lângă alta, se leagă între ele și pot fi corelate cel mult în alcătuirii formale cvasiornamentale sau cvasitectonice ca elemente compoziționale lipsite de orice semnificație și care, chiar spațial vorbind, au sensuri plurivalente.”⁵ Așa încât, Panofsky afirmă că forma percepută de ochi este identificată cu obiectul *numai în baza unei culturi vizuale preexistente*.

Intr-o reprezentare non-mimetică, simbolică, în care nu sunt folosite regulile perspectivei geometrice, cum ar fi cele de tip medieval, privitorul trebuie să interpreteze ceea ce se vede în raport cu *maniera formală* în care sunt exprimate obiectele și evenimentele în anume condiții istorice. De aceea, afirmă Panofsky, experiența empirică trebuie supusă unui principiu corectiv care poate fi denumit *istoria stilului*. Autorul nu neagă posibilitatea unei interpretări preiconografice, însă afirmă că aceasta poate fi de multe ori greșită, în absența cunoașterii codului vizual specific. Nu există privitor, „naiv” așa cum nu există un cititor naiv. Ideea că privitorul imaginii are, chiar prin zona culturală de care aparține, un tip de cunoștere inconștientă, un fel de alfabet vizual, apare și la Gombrich; pornind de la studiile de psihologie a percepției vizuale, această idee se va afla la baza analizei limbașului vizual din perspectivă semiotică.

Așadar, chiar la un nivel preiconografic, *interpretarea imaginii se poate realiza numai în baza unui cod cultural al privitorului* și, în absența acestuia, interpretarea are toate șansele să fie greșită. De altfel, Panofsky va acorda o importanță deosebită diferitelor modalități de reprezentare a spațiului, din perspectiva istoriei stilului într-o altă carte, intitulată *La perspective comme „forme symbolique ”*.

Cel de-al doilea nivel de interpretare, în care se percepe *tematica secundară* sau *convențională*, are la bază *identificarea subiectului imaginii*. Înțelegerea de acest tip se realizează când privitorul identifică tema reprezentată, spre exemplu recunoașterea temei Sfântului Bartolomeu într-o imagine reprezentând un bărbat cu un cutit. În acest mod, interpretarea se face prin relationarea „motivelor artistice și combinațiile de motive artistice (compozițiile) cu teme și concepte. Identificarea unor povestiri și alegorii la care se referă reprezintă domeniul a ceea ce se numește în mod firesc prin „iconografie”.

Acesta este chiar momentul în care intervine *o lectură a imaginii*, și termenul *lectură* poate fi folosit în chiar sensul propriu, deoarece opera este înțeleasă nu prin raportarea la realitate, ci la universul cultural din care se inspiră pictorul. Prin modul în care Panofsky definește nivelul de interpretare iconografic apare foarte clară formația sa umanistă de istoric al artei; el presupune că orice imagine se sprijină pe o temă preluată dintr-un univers literar sau religios, așa încât codului care leagă imaginea de realitate i se adaugă un altul, mai complex, care nu mai este pur vizual, și anume codul literar. Din nou trebuie subliniată atenția pe care o acordă autorul contextului cultural al imaginii:

un tablou nu poate fi interpretat decât în măsura în care se sprijină pe o cunoaștere anterioară a privitorului, atât în domeniul codului vizual (istoria stilurilor), cât și în domeniul literar înțeles în sens larg. Această abordare va fi în mod particular utilă aici, deoarece astfel susține teoria pe care încercăm să o argumentăm: *imaginea narativă*, căreia i se aplică cel mai bine teoria lui Panofsky, *poate fi cu dificultate interpretată ca atare în absența unui suport literar, istoric, mitologic aflat în cultura celui ce o privește.* Acesta este, poate, unul dintre motivele pentru care arta modernă va refuza motivul, tema iconografică. Pentru Panofsky însă, care a cercetat mai ales arta din perioada Renașterii, este dificil de conceput faptul că o imagine nu se sprijină pe un text.

Cel de-al treilea nivel de analiză, nivelul *iconologic*, se realizează numai când este înțeles „conținutul intrinsec” al imaginii. El „este sesizat stabilind acele principii fundamentale care relevă atitudinea definitorie a unei națiuni, perioade, clase, convingeri religioase sau filozofice - interpretate de către o personalitate și condensate într-o operă. Nu mai este cazul să spunem că aceste principii se manifestă prin, și deci aruncă lumină, atât asupra „metodelor compoziționale” cât și asupra „semnificației iconografice”.

Prin interpretarea *iconologică* se integrează opera unui ansamblu, al clasei, perioadei de care aparține și, pe de altă parte, ea este interpretată drept expresia unei personalități, ca un unicat. Astfel, imaginea devine un mijloc de comunicare, interpretat sintetic, atât ca venind dinspre o individualitate, cât și ca reprezentând o clasă (clasa picturilor renașcentiste sau clasa tablourilor care au în centru imaginea lui Amor sau a „timpului văzut ca bătrân”). Scopul final al iconologiei este unul istoric; se caută însă nu doar evoluția unei teme, ci *principiul* care a dus la acea modificare. Astfel, autorul vede tema iconografică ca un document de studiu pentru iconologie. *Pentru Panofsky, esențială este interpretarea operelor trecutului și pătrunderea înțelesului lor pornind din puncte diverse, atât vizuale cât și istorice, filozofice sau literare.* Însă, în acest scop, printr-o analiză iconologică, trebuie căutată „autorevelarea unei atitudini fundamentale față de univers, neintenționată și neștiută” chiar de autorul operei.

Panofsky urmărește din mai multe puncte de vedere devenirea unei teme, deoarece concepția aflată la baza reprezentării vizuale este pentru el rezultatul unor interferențe din domeniul literaturii, mitologiei și filozofiei, iar pentru a urmări cum se ajunge de la un tip vizual la altul este necesară o abordare interdisciplinară. Așadar, imaginea nu poate fi înțeleasă iconologic fără ajutorul literaturii, mitului sau filozofiei, argumentează Panofsky. Tabloul devine astfel un intertext și nu mai interesează abordarea pur estetică, scopul artei nefiind neapărat acela de a emoționa, ci acela de a comunica, de a transmite cunoaștere. Iar cunoașterea se transmite în funcție de cultura privitorului pe aceste trei nivele de interpretare, care merg de la simplu spre complex. Pe măsură ce trece de la un nivel de lectură la altul, cel care interpretează tabloul adaugă din ce în ce mai multe informații din domenii foarte diverse, istorie, istoria artei, ideilor și literaturii, pentru ca, în final, să interpreteze *conținutul* operei într-o viziune sintetică.

Prin interpretarea iconologică privitorul recrează estetic opera de artă și reface traseul creator, proiectând asupra tabloului întreaga gamă de idei care, se presupune, au dus la crearea lui. Astfel, conceptul de cultură și educație ia, la Panofsky, aspectul unei construcții intelectualiste. Pentru el, înțelegerea semnificațiilor reprezintă în raport cu experiența existențială nemijlocită numai „un supliment de cunoaștere datorat culturii” transmis prin „cunoaștere literară”. [...] Semnificațiile culturale nu se „adaugă”, ci se întipăresc în ființa omenească prin viața dătătoare de modele a generațiilor anterioare, încă din copilărie, în întreaga-i structură fizică”¹⁰

Ceea ce interesează analiza de față este în primul rând faptul că Panofsky nu vede imaginea în sine și pentru sine, ci ca pe un mijloc de a transmite semnificație, această

semnificație ținând, la nivelul iconologic, de o concepție despre existență, atât a individului creator, cât și a unei perioade. Astfel, pentru Panofsky, o adevărată interpretare a imaginii devine sinonimă cu înțelegerea concepției despre existență, așa cum îi apare ea creatorului în cauză; iar cunoașterea trecutului cultural al umanității, esențială în iconologie, este baza care îi permite privitorului să înțeleagă semnificația operei de artă, și, în același timp, îi oferă o nouă sursă de informație. Deși Panofsky nu o spune explicit, în interpretarea iconologică, *privitorul proiectează asupra imaginii un mare număr de elemente care vin din întreaga lume a culturii*; mitul plăcerii estetice obținute din frumusețea liniilor sau a formelor este anulat, pentru că adevărata plăcere estetică vine, așa cum spunea Aristotel, din cunoaștere. Privitorul naiv nu există așadar, și oricine privește o imagine o face în baza unor coduri pe care le posedă conștient sau nu: un cod vizual, unul tematic și unul sintetic, "comparatist".

Mulți cercetători au aplicat această metodă de interpretare sintetică și comparatistă căutând în artă și literatură expresia unei concepții similare. La fel ca Panofsky, Helmut Hatzfeld propune în *Literature through Art* o abordare istorică foarte interesantă. El face însă demersul invers celui folosit de Panofsky, încercând să înțeleagă literatura prin artă. După părerea lui Hatzfeld, un poem sau o imagine pot ilustra cum aceleași teme capătă forme diferite în funcție de limbajul în care sunt realizate (verbal sau vizual): temele iconografice puțin cunoscute sunt explicate prin texte și un tablou ajunge să reveleze semnificația unui text obscur. Așa încât, Hatzfeld va îmbina într-o analiză tematologică istoria literaturii și a artei. Autorul nu este interesat nici de morfologia artelor, și nici de istoria relațiilor lor exterioare. Dimpotrivă, el merge pe o explicare paralelă a operelor literare și a tablourilor, în așa fel încât să se pună în valoare elementele comune din operele studiate. La baza acestui tip de interpretare stă încrederea într-un spirit al epocii care se manifestă în substanțe diferite, dar păstrând o semnificație comună. *La fel ca în cazul lui Panofsky, scopul declarat al cărții este dobândirea unei cât mai bune cunoașteri a istoriei artelor îngemănate*. Cartea scrisă de Hatzfeld servește în același timp istoria și critica; el observă că se poate ajunge cu mai mult succes la cunoașterea spiritului culturii unei epoci prin studierea relațiilor dintre arte și că această metodă duce la concluzii mai adevărate și mai precise.

Hatzfeld își structurează analiza în diacronie pe șase curente literare, dar discută în cadrul fiecărui capitol diverse opere de artă văzute dintr-o perspectivă sincronică: *chansons de geste* în relație cu arta romanică, romanul cavaleresc în paralel cu stilul gotic, stilul lui Racine în relație cu tablourile lui Claude Lorrain, fabulele lui La Fontaine prin comparație cu schitele realizate de Charles le Brun, iar poezia lui Mallarmé cu sculpturile lui Brâncuși. Diverse concepte și motive, sau chiar forme literare sunt elucidate cu ajutorul artelor vizuale și, câteodată, și invers. Hatzfeld merge chiar mai departe decât Panofsky pe drumul cercetării interdisciplinare, pentru că el afirmă că nu vede posibilă cercetarea în profunzime a literaturii în lipsa unei perspective vast comparatiste. *Pentru Hatzfeld, studiul paralel al literaturii și picturii se înscrie în metoda comparativă, care ar trebui să fie punctul de plecare necesar oricărei înțelegeri corecte a artei*.

Pentru ca această metodă să nu rămână însă superficială analiza trebuie să urmărească în permanență relația dintre formă și conținut deoarece psihologia receptării se schimbă de-a lungul timpului și devine necesară introducerea unor modificări de perspectivă care să aibă la bază o viziune istorică. Abordarea istorică trebuie, în concepția autorului, să explice modificarea formelor literaturii și artei în spiritul modificării conținutului lor. Astfel, critica estetică va fi nu înlocuită, ci îmbogățită cu o istorie a ideilor. În epilog, Hatzfeld afirmă, citându-l pe Wollflin, că

la baza plăcerii estetice se găsește cunoașterea, iar ***această cunoaștere trebuie realizată simultan dintr-o perspectivă sincronică și din una diacronică.***

Același tip de abordare poate fi regăsit și la Huizinga în *Amurgul Evului Mediu*", unde iconografia și tematica poetică sunt de multe ori puse în paralel pentru clarificare reciprocă. G.R.Hocke scrie și el două volume despre Manierism în artă și în literatură¹⁵, urmărind nu numai teme comune, ci mai ales concepții comune exprimate în limbaje artistice diferite. O metodă asemănătoare celei utilizate de Hatzfeld sau Huizinga apare și în *Istoria unei generații pierdute. Expresionismul*⁶, unde același curent este văzut concomitent din ambele perspective, cea a literaturii și cea a picturii. Utilitatea unor analize paralele de acest tip este evidentă, pentru că, prin mutarea accentelor în câmpul cercetării se obține o imagine mai coerentă asupra complexității unui curent. ***Nu există nici un motiv pentru care comparatismul, care este întemeiat tocmai pe interpretarea unui autor în context cultural să se mărginească la a lua în considerare numai latura literară a acestei culturi.***

Tot o perspectivă interdisciplinară, de explicare a imaginilor prin texte și viceversa, face și Claude Gandelman, în cele două cărți ale sale, intitulate sugestiv *Le regard dans le texte. Image et ecriture du Quattrocento au XXe siecle*" și *Reading Pictures, Viewing texts*". Autorul se referă la raporturile dintre text și imagine, sau mai mult chiar, la interpenetrarea dintre text și imagine, începând din Quattrocento și până în secolul XX. O importantă problemă discutată aici este aceea privind *modalitatea de lectură a imaginii și textului*. Gandelmann va face o subtilă analiză a unor teme comune artei și literaturii, urmărindu-le simultan sincronic și diacronic, și pornind ca bază teoretică de la conceptele lui Riegl și Wollflin. Evitând definirea explicită a domeniului sau a metodelor pe care le utilizează, autorul se oprește în schimb asupra unor motive vizuale și literare: tema ochiului și lectura imaginii, pornind de la simboluri egiptene până la pictura lui Courbet, semnificația ușilor în pictură și literatură, imaginea horifiantă a trupului în arta și literatura expresionistă, interferența dintre vizual și verbal în poezia concretă. Punctul de sosire este literatura modernă, în particular opera lui Proust, Kafka și Thomas Matm, iar pe plan vizual, pictura lui Francis Bacon. Autorul urmărește cuvintele în imagini și pictura din cuvinte". Există, în viziunea sa, o lectură a imaginii și a textului care se fondează pe *toucher de l'oeil*, atingerea ochiului. Pornind de la ideile unor filozofi sau istorici de artă ca Berkeley sau Alois Riegl, Gandelman va încerca să concretizeze pentru cititor acest „toucher de l'oeil", sau, în termenii lui Riegl, lectura *haptică* a textului literar, dar și a imaginii pictate.

Toate studiile pomenite până acum au în comun următoarea idee: literatura și pictura pot fi înțelese mai ușor și interpretate mai bine dacă sunt discutate în paralel. Observația este evident adevărată, dar trebuie remarcat că o astfel de percepție asupra interpretării interdisciplinare se orientează în primul rând spre o ***viziune istorică a culturii***. Literatura și arta sunt văzute ca două manifestări care pot lumina mai bine o temă, un motiv sau o idee care aparțin unui autor sau unei perioade; în felul acesta, scopul către care se îndreaptă interpretarea interdisciplinară în textele amintite mai sus este definirea unui curent estetic sau analiza devenirii unei teme.

Ne vom opri acum asupra unui mod de abordare sincronic, urmărind mai ales ***problema receptării***. În astfel de cercetări începe să se vorbească despre ***text și imagine*** mai curând decât despre ***literatură și pictură*** deoarece demersul semiotic pune problema mai ales teoretic și caută să descopere în spatele multiplicității operelor de artă principii care li se aplică dincolo de evoluția istorică, fie ea a ideilor sau a formelor.

2. Tabloul ca text figurativ

În cărțile sale, Louis Marin urmărește o serie de probleme care *leagă textul de imagine nu numai la nivelul temelor sau ideilor, ci mai ales la nivelul lecturii*. În studiul „Elements pour une semiologie picturale”²⁰, el se întreabă dacă semnelor aparținând celor două lumi, cea lizibilă și cea vizibilă, li se pot aplica aceleași principii și reguli de lectură; iar dacă nu, cum diferă aceste reguli? Louis Marin va încerca de asemenea să pună bazele unei teorii semiotice a vizualului, pornind de la felul în care semnifică semnul lingvistic. Multe din ideile propuse de el, în mod particular utilizarea modelului saussurean pentru limbajul vizual, au fost depășite de cercetări mai recente, dar teoria esențială aflată la baza studiului se referă la lectura imaginii.

Louis Marin definește tabloul ca un text figurativ și un sistem de lectură, propoziție în care termenul *text și lectură* nu au un sens metaforic; a citi un text și a privi un tablou sunt pentru filozoful francez experiențe estetice asemănătoare în măsura în care ambele implică parcurgerea cu privirea a unui ansamblu grafic sau plastic.” Într-o scrisoare adresată lui Chantelou, Poussin încearcă să explice felul în care tabloul său, *Mana*, ar putea fi cel mai bine citit. În primul rând, Poussin îl roagă pe Chantelou să pună tabloul în ramă pentru a delimita spațiul reprezentării de spațiul real. Din această cerință, Marin extrage primul principiu a lecturii tabloului, și anume *unitatea plastică a reprezentării*²²: există o percepție globală instantanee a tabloului, iar prin această percepție, cel care se uită la tablou se desprinde de spațiul real, intrând în utopia plastică a reprezentării. De aceea, spațiul plastic trebuie separat de cel real prin ramă²³. Cel de-al doilea principiu, de asemenea extras din scrisoarea lui Poussin, este un principiu narativ: pictorul îi atrage atenția lui Chantelou asupra poveștii reprezentate de imagine, asupra mișcărilor figurilor, iar în final adaugă: „lisez l'histoire et le tableau, afin de connaître si chaque chose est appropriée au sujet”. Ceea ce-i indică Poussin lui Chantelou subliniind *istoria* tabloului, este o *lectură plastică a narațiunii vizuale*.

Lectura imaginii se desfășoară în timp și există o succesiune a punctelor spre care oscilează privirea în înțelegerea semnificației vizuale, iar cele trei activități, de percepere, structurare și memorizare au fiecare rolul său în interpretare. Chiar dacă fiecare parcurs al privirii este aleatoriu, și chiar dacă imaginea este inițial percepută global, după aceea, privitorul trebuie să oscileze între diverșii centri de formă, culoare sau textură ai imaginii pentru a înțelege subiectul.²⁴

Tabloul este deci o unitate plastică ce poate fi *citită* într-o cheie particulară și care presupune un **timp de lectură** . Această analiză are două consecințe: prima este că obiectul pictural se constituie, în vederea studiului semiologic, din *ansamblul indisociabil constituit de tablou și de lectura sa*, lectură înțeleasă ca totalitate deschisă a parcursurilor posibile. Cea de-a doua consecință este că tabloul ca sistem de lectură comportă în libertatea sa aleatorie diverse circuite ale privirii cu diverse grade de constrângere. Gradele de constrângere variază în funcție de tablou sau de nivelul la care se face lectura: în cazul tablourilor fondate pe un sistem analogic există o organizare iluzionistă a spațiului plastic și o constrângere mai mare, în timp ce în cazul picturii fondate pe un sistem non-figurativ constrângerile sunt mai puține²⁵.

În capitolul intitulat „Comment lire un tableau”, Louis Marin argumentează că nu numai tablourile figurative pot fi “citite”, ci chiar cele care nu pot fi legate de iconografie, cum ar fi cele abstracte sau naturile moarte. Analizând o serie de tablouri ale lui Phillippe de Champagne, Chardin și Klee, Louis Marin observă că arta modernă ne ajută să înțelegem mecanismul profund al limbajului vizual ca ordin autonom de semnificație. Lectura unei picturi indiferent din ce perioadă nu este rezultatul unui dar

înnăscut și misterios, ci al învățării, de multe ori cu dificultate a unor coduri ierarhizate, legate unele de celelalte, care permit, atât cât este posibil, refacerea construcției creatoare a pictorului în aspectele sale conștiente și inconștiente. *Coduri* în care se traduc printr-o manieră complexă ideologiile și reprezentările unei epoci, clase, grup social, culturi, dar care sunt integrate unul altuia și structurate în unitatea tabloului²⁶. *O concluzie care ar fi putut fi a lui Panofsky.*

De altfel, abordarea lui Louis Marin este în același timp semiologică și iconologică. În toate studiile sale, autorul accentuează foarte puternic latura filozofică, ce ține de concepția despre existență a pictorului sau scriitorului studiat. În același timp însă, Marin încearcă să delimiteze un sistem de analiză semiotic, dar care se apropie mai mult de filozofia artei sau istoria ideilor. Acest mod de definire a lecturii tabloului este foarte interesant pentru că, venind în completarea modelului iconologic panofskyan, *pune problema legării imaginii de o întreagă lume literară.* În cele două principii propuse de Marin, și mai ales în ultimul se poate observa că există o mare legătură între lectura textului și lectura imaginii. Astfel, din nou, apare ideea că a citi o imagine este sinonim cu a proiecta asupra ei un întreg univers literar. *Pictura rămâne, la nivelul receptării cel puțin, tributară concepției despre lectură din literatură. Privim tablouri și le interpretăm citindu-le și legându-le în același timp de realitate și de literatură.* Această relație dublu referențială a imaginii cu realitatea, dar și cu cultura este discutată de Marin într-o altă carte a sa, ale cărei concluzii sunt foarte importante pentru înțelegerea artei narative²⁷.

Detruire la peinture se referă la raportul operei de artă cu referentul său. Autorul discută două concepții opuse asupra naturii *mimesis-ului* în pictură, cea a lui Caravaggio, și cea a lui Poussin. Această abordare sincronică de filozofia și teoria artei, pune de fapt o problemă de mare interes în secolul XX. De unde își ia subiectul pictorul, din natură sau din cultură? Copiază pictorul realitatea sau o deformează? Este pictorul sclavul obiectului care este referentul operei sale, sau, dimpotrivă, referentul nu este decât un pretext, pe care artistul îl folosește pentru a-l copia sau deforma? Aceste întrebări, la fel de actuale ca pe vremea lui Poussin sau a lui Caravaggio sunt importante acum, în momentul în care arta se definește prin fuga de subiecte literare, și când iconografia nu mai constituie partea esențială a receptării unui tablou.

Așa încât, opunând teoriile celor doi pictori, Louis Marin pune în discuție chestiunea foarte generală a raportului dintre adevăr și tablou, dintre imaginea ca reprezentare și referentul său²⁸. Cele două tablouri la care se oprește autorul cărții sunt *Păstorii din Arcadia* de Poussin și *Capul Meduzei* de Caravaggio. Cartea pornește de la o interpretare, *o lectură* pe care o face Poussin tablourilor lui Caravaggio; astfel, Poussin spune despre Caravaggio că acesta a venit pe lume pentru a distruge pictura, idee care dă și titlul cărții lui Marin. Poussin face pictură de istorie și afirmă că, înainte de a picta, trebuie să aibă *ideea* care îl face capabil să selecteze *frumosul* din realitate. În schimb Caravaggio, spune Poussin, nu face decât să copieze strălucit, este adevărat, realitatea, dar fără să aleagă ceea ce este frumos de ceea ce este urât și fără să caute să încante prin reprezentarea sa. Rezultatul este că picturii care l-au urmat pe acest drum pe Caravaggio au renunțat la a mai studia fundamentele desenului sau profunzimea artei. Așa încât, continuă Poussin, elevii lui Caravaggio *nu mai sunt capabili de a lega personajele pe pânză și mai ales nu mai pot spune o poveste pentru că nu înțeleg noblețea picturii narative*²⁹.

Iată un punct important și care trebuie reținut: nu numai că pictorul nu trebuie să fie sclavul naturii, dar el trebuie să fie capabil *să lege personajele reprezentate într-o poveste*; pictorul, prin învățarea regulilor de bază ale picturii (să nu uităm că Poussin

este nu numai un clasic, dar și un academist), trebuie să poată folosi modelul real pentru a-l depăși. Acest mod de a pune problema dă și o cheie de interpretare pentru arta narativă. În concepția academiștilor francezi, numai arta care se referă la o poveste se poate ridica la numele de *pictură*, idee care vine din Renașterea italiană, de la Alberti îndeosebi. De aceea, Caravaggio nu va fi făcut altceva decât să încerce să *distrugă pictura* lipsind-o de contextul ei tematic, sau, chiar mai mult, cultural. Caravaggio și elevii săi distrug pictura înțeleasă ca artă care se învață, care se bazează pe coduri și fac greșeala de a plasa desenul în poziție secundară. Ei nu utilizează desene pregătitoare și preferă suprafața realității profunzimii artei, renunțând la pictura de istorie, care se bazează pe un text, text pe care pictorul îl citește și îl interpretează vizual.

Marin reia în această carte discuția privitoare la lectura imaginii, de aici trecând însă la comentarea tabloului de istorie ca imagine narativă. Tabloul este pentru Louis Marin textul unei istorii scrise cu *semne formale* (distribuirea figurilor în spațiul plastic) și *expresive* (expresiile, gesturile, privirile, mișcările, atitudinile figurilor care exprimă sentimentele lor). Aceste semne formale și expresive se constituie într-un text lizibil, adică ascultă de anume reguli sintactice. Dar *sintaxa, organizarea spațiului figurativ, a tabloului de istorie nu este aceea a naratiunii verbale, ci are propriile sale reguli vizuale*³⁰: locul cuvintelor și cel al discursului narativ literar este luat în imagine de *mișcarea și expresia grupurilor de figuri*, iar literele scrierii picturale sunt semnele corporale lăsate de mișcările spiritului".

Observațiile lui Louis Marin repun în discuție celebra disociere între artele duratei și cele instantanee propusă de Lessing. Spre deosebire de Lessing, Marin subliniază faptul că lectura imaginii presupune un timp în care privitorul reface mental și vizual legătura dintre reprezentare și o potențială poveste. Opoziția făcută de Marin între pictura lui Poussin și cea a lui Caravaggio are legătură cu dublul referent al imaginii, cel real și cel literar. Pentru Poussin, importantă este transpunerea în imagine a unei istorii și, din acest motiv, întregul său interes se îndreaptă spre găsirea unor tehnici care să permită o *organizare vizuală asemănătoare unei scene de teatru*. Pentru Caravaggio în schimb, importantă este *copierea realității*, și atunci *povestea se pierde*.

Organizarea figurilor din tablou în funcție de spațiul plastic atrage atenția asupra *importanței perspective geometrice pentru realizarea narațiunii vizuale*. Acest tip de observație apare și la alți cercetători, al căror interes s-a îndreptat mai ales spre discuții despre perspectiva geometrică. Gombrich este cel care face, în *Art and Illusion*, observația că *spațiul construit în perspectivă geometrică sugerează devenirea spațialo-temporală, și implicit, încurajează interpretarea în cheie narativă*. Panofsky și Hubert Damisch³² sunt și ei de acord că spațiul adânc este capabil de a sugera cel mai bine narativitatea, iar acesta este un aspect pe care îl vom folosi în cercetarea noastră. Plasarea în antiteză a celor două concepții despre pictură pune și o altă problemă, implicit atinsă de Marin: narativitatea imaginii provine în foarte mare măsură din relația cu referentul literar.

Tipul de cercetare propus de Louis Marin ia întotdeauna în considerare relația dintre cultură și imagine și, deși nu este pomenită explicit iconologia, metoda panofskiană de integrare a imaginii în lumea culturii³³ este prezentă. La fel de prezentă este și semiotica vizuală, mai ales relația imagine-referent.

2. *Imaginea citită ca document social*

Tot undeva între iconologie și semiotică se găsește și abordarea lui Pierre Francastel. Într-una dintre cele mai interesante cărți ale sale, *Realitatea figurativă*³⁴, el extinde modelul analizei istorice și interdisciplinare spre sociologie. Astfel, autorul afirmă în prefață că încearcă să facă o sinteză a mai multor discipline, dovedind în acest mod că *cercetarea imaginii poate aduce informații despre societatea pe care o reprezintă, la fel de mult ca și un text literar*.

Fără să nege necesitatea unei abordări istorice a picturii, Francastel afirmă că „de o sută cincizeci de ani istoria artei și-a propus drept scop întocmirea unui bilanț al operelor trecutului, inventarierea, păstrarea, restaurarea acestora și, în același timp, stabilirea unor serii de tipuri bazate pe o clasificare copiată după botanică sau biologie, pe de-a-ntregul descriptivă și netinând deloc seamă nici de funcțiile sociale, nici de semnificațiile diferențiale ale operei, în raport cu creatorii ei, cu cei ce o folosesc, cu posteritatea.”³⁵ De asemenea, *Francastel observă că istoria acordă o valoare decisivă doar cuvântului scris, nefolosind imaginea sau monumentul decât pentru a ilustra un adevăr obținut din izvoarele scrise*.

Francastel pune problema interpretării tablourilor ca sursă de informații și, foarte important, din punctul de vedere al tipului de gândire pe care îl reprezintă. În opinia sa există o gândire plastică, așa cum există una matematică, sau una politică și tocmai această formă de gândire a fost până acum puțin studiată³⁶. Autorul își propune, așadar, să reconstituie procesele, semnificațiile, valorile tehnice și figurative ale artelor vechi dintr-o perspectivă contemporană. De asemenea, încearcă să studieze artel actuale în funcție de valorile prezentului. În concluzie, studiile sale „constituie încercări de a surprinde realități estetice într-o perspectivă de reconstituire a mentalităților trecutului”³⁷. Francastel va face așadar o lectură a imaginilor dintr-o perspectivă sociologică pornind de la ideea că există un cod vizual și că, nu mai puțin decât limbajul verbal, imaginea poate transmite semnificația.

La fel ca Panofsky, autorul se bazează pe studiile de psihologie a percepției vizuale, afirmând că ochiul este o prelungire a creierului, și nu funcționează doar ca un aparat de fotografiat. Astfel, *nu se percep, nu se diferențiază decât lucruri care corespund unor experiențe determinate de către nivelurile culturii*, iar „arta este o decupare a realității în funcție de anumite scheme raționale specifice limbajului vizual”³⁸. De aici, Francastel va porni discuția despre semne plastice (pe care le numește și semne figurative), căutând să elaboreze o teorie a limbajului vizual³⁹. Autorul își exprimă rezervele față de analiza semnului vizual după aceleași principii ca semnul lingvistic, dar și el, la fel ca Panofsky sau Marin, consideră că în artă există reguli de descifrare, la fel ca în limbă. De aceea, Francastel pune bazele unei teorii a semnului vizual, înțeles nu numai ca mărturie a realului, deci ca *mimesis*, ci și a unei voințe de organizare a câmpului socializat al percepției. La baza oricărei reprezentări se găsește un principiu de selecție, iar această selecție materializează un punct de vedere asupra lumii și implicit asupra obiectului reprezentat (idee care apare la Gombrich, și pe care o vom discuta pe larg în cele ce urmează). În orice caz, „orice imagine implică asocierea unui concept și a unui semn și nu este corect să considerăm izolat semnul și apoi conceptul pentru că, redusă la semn, imaginea nu semnifică”⁴⁰, susține autorul.

„Într-o societate, arta îndeplinește funcțiuni analoge celor ale limbajului: decupare a realului în ansambluri recunoscutibile și organizate, transmitere a informațiilor”⁴¹, observă Francastel. Această afirmație este deosebit de importantă, pentru că, deși

autorul nu realizează un model al semnului vizual, care nici nu este definit în profunzime, se afirmă că *vizualul, la fel ca verbalul, constituie mijloace de comunicare a informației, urmând fiecare alte reguli și având fiecare criterii diverse de interpretare, dar nu mai puțin precise*. Plasând cuvântul și semnul vizual pe poziție de egalitate, Francastel subliniază locul pe care memoria îl ocupă în articularea codului: „în înțelegerea tuturor limbajelor, vorbite sau figurative, imaginația și memoria dau cheia tuturor mesajelor.”⁴² Se poate vorbi despre *cod* în măsura în care există *memoria*, adică învățarea, repertorierea unor date, fapte, stiluri care vor duce apoi la interpretarea corectă a imaginilor.

Este adevărat că și pentru Panofsky interpretarea operei de artă se face numai în context, însă la el contextul este unul de natură culturală, iar scopul final al contemplării operei de artă este plăcerea estetică și cunoașterea valorilor trecutului. Pentru Francastel însă, opera studiată duce nu numai la delectare, ci mai ales la o cunoaștere *a societății* în care au fost create operele. Diferența este una de nuanță, pentru că, în ultimă instanță, și Francastel caută definirea mai precisă a unui curent cultural, însă noutatea constă în faptul că, *privite ca limbaj, imaginile studiate de el comunică despre societate la fel ca și textele literare*. Acest mod de a pune problema anunță deja o nouă direcție a cercetării, care oglindește un mod diferit de a concepe opera de artă. Artă se socializează, accesul la ea devine din ce în ce mai lax și, în același timp, *imaginea este văzută foarte mult ca un mijloc de comunicare*.

4. Între istoria și teoria artei. Semnul figurativ

O altă carte de importantă deosebită pentru studiul interdisciplinar, aflată și ea la mijloc de drum între iconologie și semiotică, este *Theorie du /nuage/. Pour une histoire de la peinture*⁴³. Hubert Damisch se referă aici într-o viziune diacronică la relația dintre semn și reprezentare și utilizează o terminologie ce ține de domeniul semioticii. Semnul decupat și discutat este */norul/*, iar Damisch îl analizează în context medieval și renescentist în cea mai mare parte a studiului, dar și în pictura Barocului sau Manierismului italian și spaniol, în pictura engleză, sau chiar în arta chineză.

Damisch încearcă o analiză semiotică într-un context diacronic, urmărind felul cum */norul/* capătă diverse semnificații în diferite perioade ale istoriei picturii. Astfel, comparând mai multe tipuri de figurare a spațiului plastic, autorul ajunge la una dintre cele mai importante idei ale cărții, și anume că *norul servește la delimitarea a două tipuri de spațiu, cel uman și cel divin*. Foarte important este că reprezentarea norului poate fi înțeleasă în două sensuri: unul realist verosimil, dar și unul metaforic, moștenit din Evul Mediu. Însotit de *putti* sau nu, norul are funcția metaforică de a extrage spațiului comun Fecioara încoronată sau o nimfă îndrăgostită. Nu numai că norul sustrage pe cei pe care îi poartă legilor atracției gravitaționale, dar el face manifestă și deschiderea spațiului profan spre un alt spațiu, norul fiind cel care însoțește răpirile miraculoase ale sfinților, aparițiile sau viziunile. Pictorul marchează astfel simbolic, în anumite contexte, prezența sacralului în spațiul terestru.

Importanța fundamentală a acestei cărți este că încearcă să realizeze o teorie a picturii fără însă a renunța la diacronie^o. Damisch urmărește valorile simbolice sau mimetice ale configurației spațiale, pomind din Evul Mediu, referindu-se și la mozaicurile romane sau la arta din Quattrocento, în particular frescele lui Giotto din

Assisi. Motivul urmărit îndeosebi este modul în care se reprezintă cele două spații, eel uman și cel divin, și *semnele* care produc ruptura sau, dimpotrivă, unificarea între aceste două zone. Evul Mediu, de pildă, recurge la o serie de simboluri încifrate, și a căror funcție mimetică este foarte redusă : mandorla, mâna, îngerul, coroana de nori. Aceste atribute deosebesc net cele două zone și marchează personajele reprezentate ca celeste sau ca umane. Cu mult mai interesant devine cazul picturii începând din Quattrocento și mai ales în Manierism și Baroc, când norul are în același timp valence *mimetice* și *simbolice*. De fapt analiza urmărește în paralel diversele semnificații spațiale sau simbolice ale /norului/.

Bazându-se foarte mult pe cercetările facute de Burckhardt, Wollflin și Riegl, Damisch propune o analiză semiologică pe care nu o leagă de modelul semnului lingvistic. El consideră că analiza semiotică ar trebui să încerce depășirea planului în care se înscrie imaginea pentru a repera nivelele și instanțele proprii sistemului semnificativ al imaginii. În absența unei teorii explicite, Damisch folosește metoda inductivă, căutând să extragă o serie de idei din analiza și descrierea picturilor, un demers iconologie așadar. Pomind de la rolul jucat de nor în pictura lui Correggio, autorul va analiza funcțiile iconografice, retorice, tematice pe care acest motiv le ia în diverse opere de pictură. Tratatând subiectul într-o viziune semiotică, Damisch folosește motivul norului drept fir conducător pentru o analiză în profunzime a istoriei picturii; norul este un termen cheie al *vocabularului figurativ* și autorul privește istoria picturii din perspectiva diverselor semnificații pe care acesta le poate lua.

Așadar, Hubert Damisch caută descoperirea unui sistem semnificativ al imaginii pomind de la ceea ce s-ar putea *numi vocabular*. De altfel, acest tip de abordare este explicabil *prin* faptul că autorul debutează cu studii de iconologie, *Le jugement de Paris*⁴⁵, iar apoi va relua analiza panofskiană din *La perspective comme forme symbolique*, într-o carte ce î51 propune să explice originea perspectivei^{4b}. Dacă Francastel se oprește asupra *sintaxei* imaginii, Damisch încearcă o *morfologie a ei*.

5. Limbajul vizual, mijloc fundamental de comunicare

Mergând și mai departe decât Francastel, în *Discours, recit, image*" Kibedy Varga discută modurile fundamentale ale comunicării (discursul narativ și cel persuasiv) în cele două limbaje fundamentale, limbajul verbal, și cel vizual. În acest context interdisciplinar din două puncte de vedere (și la nivelul metodei și la nivelul obiectului de cercetare), el caută să vadă în ce mod imaginea poate convinge sau povesti.

Grupul ^{t48} vede în această carte un tratat general de semiotică care se constituie într-o reflecție asupra celor două funcții principale al limbajului, de a informa și de a comunica.

Kibedy Varga va sublinia că imaginea poate căpăta atât funcția unui text argumentativ, cât și a unui narativ; pornind de la ideea că în retorică există două tipuri de argumente, cele de ordin afectiv și cele de ordin rațional, Varga reușește să găsească pandantul lor în imagine. De exemplu, într-un tablou reprezentând viața Sfntului Francise, portretul său este figurat în centru și înconjurat de mici nuclee narrative care descriu întâmplări din viața lui. Nucleele au un rol argumentativ, dar și unul narativ, iar privitorul trebuie să refacă vizual traseul vieții sfântului, lăsându-se convins de măreția personajului. În opinia lui Kibedy Varga, majoritatea imaginilor narrative medievale de tipul celei

amintite mai sus sunt biografice, deoarece conțin povestea vizuală a vieții unor eroi. El observă că multe tapiserii medievale nici nu par narative ochiului modern, deoarece nucleele vizuale nu prea ascultă de principiile intrigii; în schimb, ceea ce leagă povestea este personajul principal și paradigma măreției lui. Nucleele povestirii, de multe ori în plus din punct de vedere functional, au mai ales valoare argumentativă. Varga studiază imaginea narativă în cadrul unei cercetări interdisciplinare de mare anvergură, pornind de la exemple. Însă cel mai important este că acest cercetător plasează pe același plan imaginea și cuvântul și le tratează drept sisteme de semnificație din perspectiva comunicării într-o viziune sincronică.

Am schitat până aici un drum al cercetărilor în domeniul interdisciplinar urmărind în primul rând ***problema lecturii imaginii dintr-o perspectivă comparativă***. Trecând în revistă abordări diferite, de iconologie sau semiotică, am descoperit că există numeroase interferențe între ele; mai precis, există un moment în care se trece gradat de la iconologie la semiotică, iar abordarea diacronică (cercetarea evoluției unor artiști, teme sau curente) se împletește cu cea sincronică (încercarea de a descoperi modul în care funcționează sistemul de semnificație specific imaginii). De la mijlocul acestui secol, ideea că *imaginea are la bază un limbaj* devine tot mai clară, și tot mai multe studii de specialitate încearcă să discute modul în care semnifică limbajul vizual.

Cercetările lui Francastel sau Louis Marin pun problema aplicării modelului propus de Saussure pentru semnul lingvistic, dar nu ajung foarte departe. Damisch, în schimb, rămâne mai aproape de iconologie, prin definirea unui sistem de semnificație pornit din analiza imaginilor. Aceste abordări citesc imaginea prin legarea ei de un context cultural sau științific, plasează texte și imagini într-un univers comun, căutând semnificații ale unora prin celelalte. Contextul comparatist, fie el literar, filozofic sau sociologic propune o analiză a imaginii într-un tot indivizibil și își selectează obiectul de studiu mai ales dintr-o perspectivă estetică..

În cercetări recente însă, imaginea este văzută ca *mijloc de comunicare* și, dincolo de valoarea ei estetică, se caută mai ales *definirea sistemului ei semnificativ*. În analiza semnului vizual, Francastel, Marin sau Hubert Damisch folosesc o metodă diacronică și se referă la probleme de istorie a stilurilor sau ideilor, definirea limbajului vizual ocupând o poziție secundară. Ne vom opri acum asupra unei abordări diferite, care se referă strict la *codul vizual* (psihologia percepției vizuale) și la *capacitatea imaginii vizuale de a transmite semnificația* (semiotica). Gombrich pornește și el de la istoria stilurilor, din perspectiva fenomenologică a percepției vizuale însă, și reușește să demonstreze, dincolo de orice dubiu, că imaginea are la bază un cod specific. Cea de-a doua abordare de care ne vom ocupa, cea a Grupului μ, este de semiotică vizuală⁴⁹ și vine din direcția opusă, sincronică; ei tratează imaginea drept un enunț alcătuit dintr-o sumă de semne și propun un model de analiză a semnificației în limbajul vizual.

6. Codul vizual

Contemporană cu studiile de iconologie ale lui Panofsky, pe care, de altfel, E.H.Gombrich îl menționează, *Art and Illusion* se cantonează în studiul de fenomenologie a percepției vizuale. Ideea centrală aflată la baza demonstrației autorului este că *interpretăm imaginea grafică unui cod, fie că suntem sau nu conștienți de acest lucru*. Nu numai receptarea, dar și producerea de imagini se face în funcție de o anumită *convenție*, pe care nici un pictor sau chiar un fotograf nu o poate ocoli. Ideea că

imaginea nu poate fi decodată în lipsa unor cunoștințe anterioare apare și la Panofsky, atunci când discută primul nivel de interpretare a imaginii, cel preiconografic; Panofsky însă se oprește asupra interpretării preiconografice doar pentru a afirma că, în absența cunoașterii codului vizual care e realizată pictura, privitorul nu poate vedea în ea decât un ansamblu de forme și culori.

Gombrich nu face o abordare a imaginii dintr-o perspectivă culturală și nici nu se ocupă de posibilele asemănări ale lecturii imaginii cu lectura textului, ci se oprește asupra modului în care se realizează percepția vizuală. Cum înțelegem reprezentarea? Care este legătura dintre modul în care vedem lumea reală și cel în care percepem imaginea? Spre deosebire de interpretarea lui Panofsky, unde accentul cădea pe integrarea imaginii în context cultural, Gombrich analizează *raportul dintre opera de artă și referentul ei* din perspectiva pictorului, dar și din perspectiva celui ce o receptează.

Ideea fundamentală, pe care Gombrich o anunțase deja în finalul cărții sale de istorie a artei, este că *nici un artist nu este capabil să picteze ceea ce vede, eliberându-se de toate convențiile*.

În contextul ideii de **convenție** în reprezentarea vizuală, Gombrich definește în primul rând conceptul de *asemănare*. De altfel, autorul se va opri îndelung asupra raportului dintre referent și abilitatea tehnică a imitației? După câte se pare, dificultatea principală în realizarea imaginii provine nu din inabilitatea de a copia formele naturii, ci din dificultatea de a le *percepe*. Așa încât, modificarea stilurilor nu rezultă dintr-un progres al abilității tehnice, ci din modificarea modului în care este văzută lumea; pentru că arta de a vedea natura este, spune Gombrich citându-l pe Constable, la fel ca arta de descifrare a hieroglifelor egiptene, un lucru care trebuie învățat. În acest punct teoriile lui Gombrich și Panofsky se întâlnesc și, foarte interesant, deși Gombrich va opri analiza la nivelul preiconografic, el va ajunge la concluziile lui Panofsky.

Al doilea concept de o importanță deosebită, după acela de *convenție*, este conceptul de **memorie**. S-a observat că artiștii "primitivi" (egiptenii sau pictorii din Evul Mediu) și copiii *desenează ce știu, nu ce văd*. Cu ajutorul memoriei, ei filtrează caracteristicile particulare ale fiecărui obiect *selectând* trăsăturile care dau o formă distinctă obiectului reprezentat. Aceste **tipuri vizuale memorizate** vor fi moștenite de tradiție și vor duce la formarea stilului specific al fiecărei epoci, rolul lor fiind acela de a forma un fel de alfabet care să-l ajute pe artist să reprezinte obiectele fără a le copia. Așa cum observa Quintilian⁵¹, „ce pictor va putea învăța să picteze totalitatea lucrurilor care există în natură? Dar, dacă a reușit să învețe principiile imitației, el va fi capabil să reprezinte toate formele care pot exista. Orice olar abil va putea să creeze un vas căruia nu i-a cunoscut niciodată forma." Rolul jucat de **memorie** în reprezentare pune în lumină următorul traseu: pictorul contemplă obiectul pe care dorește să îl prezinte, paleta, și, în fine, pânza. De aceea, el va cerna ceea ce *percepe* prin *codul* pe care trebuie să îl utilizeze și, chiar în cazul în care artistul și-ar propune să copieze exact ceea ce vede, acest lucru nu ar fi posibil.

Conceptele de **convenție** și **asemănare** se clarifică foarte mult prin discutarea următorului exemplu: care este legătura dintre un obiect (referent) și, pe de o parte o fotografie ce îl reprezintă, iar, pe de alta, un tablou cu același subiect? Poate fi considerată o fotografie a Parcului Wivenhoe mai *obiectivă* decât tabloul lui Constable? Răspunsul pe care îl dă Gombrich este negativ, cu următoarea motivație: pictorul, la fel ca fotografii, sunt dependenți de mijloacele, de **suportul și materia** pe care le folosesc. Ideea este că nici pictorul, nici fotografii nu pot reproduce fidel realitatea, ci pot doar să *transcrie* ceea ce văd în termenii care corespund *mijlocului specific de expresie*. O anecdotă povestită de ilustratorul german Ludwig Richter prin anii 1820 și citată de

Gombrich susține această tulburătoare afirmație. Două grupuri de pictori prieteni pictează în paralel un peisaj după natură, unii folosind pensule mari și groase, alții creioane ascutite; seara, își dau seama, surprinși, că schițele lor sunt foarte diferite, diferența venind din faptul că fiecare dintre ei a surprins atmosfera, transformând-o însă conform cu *instrumentele folosite și cu starea sa de spirit*. Ideea din spatele anecdotei lui Richter este că *stilul domină și comandă, chiar când artistul vrea să imite fidel natura*.

De unde vin deci aceste limitări ale **obiectivității** care pervertesc **asemănarea**? Una dintre ele vine din *instrumentele și materia* folosită: cu creionul în mână, artistul va căuta să reprezinte ceea ce vede în funcție de linii; cu penelul în mână, va reprezenta modelul în funcție de mase. *Stilul*, ca și mijloacele de expresie, cer o anumită atitudine mentală, care face ca artistul să caute în spectacolul care îl înconjoară anumite aspecte pe care va fi capabil să le reproducă. Pictura este un act și în consecință, artistul are *tendința de a vedea ceea ce pictează, mai mult decât de a picta ceea ce vede*, idee care îl apropie pe Gombrich nu numai de concepția panofskiană, ci care amintește și de concepția lui Leonardo da Vinci sau Michelangelo.

Așadar, două dintre cauzele care, în concepția lui Gombrich, limitează obiectivitatea artistului și duc la **transformarea motivului** sunt, indisociabil legate, instrumentele alese de artist și gustul său (starea sa de spirit). Aceasta este și explicația pentru care există grade diferite de *mimesis* de-a lungul timpului și ceea ce la începutul Renașterii părea culmea verosimilului, adică arta lui Giotto, nu mai pare la fel o sută de ani mai târziu: schimbarea convenției aduce cu sine un nou mod de raportare la realitate atât pentru pictor, cât și pentru privitor. Există aici două elemente care dau cheia *transformărilor*, și anume raportul dintre stilul unei anumite perioade și stilul individual al artistului. Este vorba de o anumită atitudine mentală care intervine în realizarea și în interpretarea reprezentării, idee care, din nou, îl apropie pe Gombrich de Panofsky.

O altă limitare a obiectivității vine din modul în care fiecare epocă vede limbajul vizual. Gombrich utilizează termenul de *vocabular al artei* și consideră că pentru transpunerea lumii vizibile în imagini este necesar **un sistem elaborat de scheme**. Pentru a explica distincția tradițională de care s-a vorbit mult în cursul secolului al XVIII-lea, dintre cuvintele limbajului verbal, care ar fi semne convenționale și pictură, care s-ar servi de „semne naturale”, pentru a „imita” natura, Gombrich va face apel la limbajul simbolic. Referindu-se la faptul că arta primitivă și arta copiilor utilizează un limbaj simbolic mai curând decât „semne naturale”, autorul recurge la ideea, acceptată de specialiștii în domeniul Gestalt-ului, că este vorba despre o formă de artă fondată mai mult pe cunoaștere decât pe observație, o artă care se servește de „imagini conceptuale”. Așadar, copilul nu privește copacii pentru a-i desena, el nu face altceva decât să utilizeze **schema sa conceptuală**.

Faptul că primitivii și copiii construiesc mai mult decât imită este atribuit mentalității lor particulare, aptitudinii de a trăi într-o lume care le este proprie.

Pictorii vor pomi și ei de la o schemă inițială, care le servește pentru a controla fluxul mișcător al percepției. Schema vizuală, categoria, este utilă pentru a clasa și organiza impresiile vizuale. Procedul prin care se trece de la schema la modelele particulare este acela al adaptării prin verificare și corectare, deoarece complexitatea imaginii percepute este înțeleasă din punct de vedere vizual cu ajutorul simplității schemei. Trecerea de la schemă la imaginea verosimilă este urmărită de Gombrich prin raportare la evoluția conceptului de *mimesis* în arta greacă. El observă că primele sculpturi grecești sunt profund influențate de concepția vizuală a artei egiptene; cu timpul însă, apare un proces descris de autor ca „trezirea frumoasei din pădurea adormită”. Sculptorii greci încearcă din ce în ce mai mult să imite atitudini din realitate înlocuindu-le pe cele hieratice,

preluate din arta egipteană. Artă greacă este singura care a resimțit necesitatea de a trece de la schemă la reprezentarea verosimilă, iar explicația pe care o dă Gombrich acestui fapt este încântătoare: în opinia sa, concepția asupra artelor vizuale a fost influențată de epopeea homerică; Homer încearcă să dea iluzia ascultătorului că este un martor ocular al acțiunii și este posibil ca centrarea în jurul mimesis-ului în artă grecească clasică și elenistă să se fi realizat în contextul unei arte a discursului narativ care cerea în prezentarea scenelor un realism convingător. Modul în care leagă Gombrich realismul vizual de realismul literar este în mod particular util acestei cercetări și vom reveni asupra acestei idei în capitolul următor.

În orice caz, teoria principală a cărții este că nici un artist n-ar ști să imite realul dacă nu s-ar servi de un mijloc de expresie și de o **schemă** pe care să o poată modifica și remodela. De altfel, artiștii s-au referit la principiul **schemelor** folosind termenul de canon și l-au definit ca ansamblu de raporturi geometrice de bază⁵² care trebuie cunoscute pentru realizarea unei imagini. Astfel, în toate epocile există un vocabular indispensabil de principii vizuale, în număr limitat. Este adevărat însă că în Evul Mediu, canonul a jucat un rol central și vreme de o mie de ani, între secolul al II-lea și al XIII-lea, contactele dintre artă și realitate au fost deosebit de puține. Pentru reprezentările narative și ilustrările doctrinei religioase, artiștii se bazau pe formule elaborate în perioada artei clasice, adaptându-le unui context nou. Se foloseau albume de tipuri, și abia în Renaștere se va căuta corectarea schemelor prin raportarea lor la modelul real. Întoarcerea la idealul clasic al imaginii „asemănătoare” în perioada Renașterii nu va face însă decât să crească exigențele și rigoarea regulilor de reprezentare a universalilor. *Ca și în epoca clasică grecească, reprezentarea vizuală trebuia să sugereze privitorului - spectator că este un martor ocular.*

Observațiile lui Gombrich privitoare la raportul dintre **schemă** și modelul real sunt foarte utile pentru analiza modificării concepției despre narațiunea în imagini în Renaștere față de Evul Mediu. Faptul că pictorii medievali apelau la scheme influențează nu numai modul de concepere a narativității, ci și lectura imaginii. Privitorul recunoștea povestea și nu cerea reprezentării altceva decât să funcționeze ca o ilustrație; prin ilustrație înțelegem acea imagine care traduce un text, fără a-l folosi doar ca pretext. În Renaștere în schimb, apare imaginea narativă sintetică, în stare să sugereze privitorului textul la care face aluzie dar, în același timp, să-i dea iluzia că asistă la o scenă. De aceea, între narațiunea vizuală a Evului Mediu și cea a Renașterii există aceeași disociere ca între mimesis și diegesis. Atunci când artistul reprezintă o poveste prin **scheme**, el nu vrea decât să expună o acțiune, când o face respectând legile mimesis-ului vizual, îl interesează ca privitorul să înțeleagă și cum a avut loc acțiunea, latura ei dramatică. Această modificare de concepție în Renaștere are loc mai ales datorită influenței pe care teatrul vremii a avut-o asupra spațiului plastic.

Alberti compară, de altfel, tabloul cu o fereastră deschisă, prin care privitorul are acces la scena reprezentată. Pentru ca acest lucru să se poată realiza, trebuia ca schema să fie modificată, în funcție de unghiul din care este privită scena. Nu mai era suficient un album de tipuri, devenise necesar ca tipurile să fie vizualizate în cea de-a treia dimensiune și transformate din perspectiva monoculară a privitorului. Rezultatul este că teoria picturii a început să se preocupe de cunoașterea universalilor și să încerce a fi o artă de structurare a lucrurilor, astfel încât să fie capabilă să le reprezinte în orice context spațial. Leonardo da Vinci, spre exemplu, se preocupă de descoperirea legii de creștere a copacului, de raportul dintre grosimea crengilor și diametrul coroanei în așa fel încât să descopere o lege aplicabilă categoriei biologice de „arbore”, căreia îi aparținea orice arbore individual. Ideea era că, prin cunoașterea acestor legi universale, prin cunoașterea structurii și proporțiilor generice ale „arborelui”, desenarea arborelui

individual se putea realiza fără a fi copiată din natură. Acest mod de a pune problema indică schimbarea relației dintre realitate și pictură; pictura poate reprezenta realitatea numai făcând recurs la Idee, la modelul etern. Această concepție neoplatoniciană va domina timp de trei secole, între 1550 și 1850 și se va impune tuturor Academiei

Important este că, începând din Renaștere, odată cu întemeierea Academiei de desen, învățarea desenului se face gradat, trecându-se de la copia de gravură, la desenul după model antic, și abia apoi la copierea modelului real. Manualele de desen devin vocabulare, și, la fel ca dicționarele, care se dezvoltă de-a lungul secolelor, adună cunoștințele și le sistematizează. Problema centrală a acestor manuale este, observă Gombrich, raportul dintre universal și particular, dintre *schema* și *modelul real*. Spre deosebire de concepția asupra reprezentării din Evul Mediu, unde *schema* este chiar imaginea, pentru artistul perioadei posteroare, aceasta va fi punctul de plecare al corecțiilor, retușurilor, adaptărilor, un mijloc de a explora realitatea și de a se opri asupra elementelor particulare.

În ceea ce privește lectura imaginii, Gombrich observă că sistemul care servește pictorului pentru reprezentare este același cu cel utilizat de privitor pentru înțelegerea ei. Una dintre observațiile cele mai șocante și mai adevărate ale autorului este că *asemănarea creată de artist nu există decât în imaginația noastră*; rolul privitorului în receptare se produce atunci când acesta face apel la cunoștințele sale, la codul lui despre obiectele lumii, pentru a le proiecta asupra mozaicului de tușe și pete de pe pânză. „Orice tablou se bazează, mai mult sau mai puțin, pe o proiecție dirijată.”⁵⁴ Însă, consideră Gombrich, pentru ca înțelegerea să se producă, *privitorul trebuie să cunoască obiectul reprezentat*. Acest mod de a pune problema este, după părerea noastră, ceea ce caracterizează și imaginea narativă. Astfel, spre deosebire de limbajul verbal, limbajul vizual poate fi mai dificil înțeles și lectura imaginii depinde de experiența culturală a privitorului. În orice caz, trebuie subliniat rolul *sugestiei* în realizarea iluziei artistice: spectatorul este cel care leagă într-o coerență logică ansamblul incoerent de forme și culori în funcție de un cod vizual și cultural pe care îl are. În acest context, Gombrich vorbește chiar de *semnele vizuale* care, în reprezentare, sunt substituite obiectelor și afirmă că orice tablou face apel la imaginația noastră vizuală, reprezentând aspecte ale *prototipului* său. Percepția vizuală este deci fondată pe același tip de ritm ca și procesul reprezentării, adică *schemă* și *corecție*. Privitorul compară imaginea cu prototipul aflat în codul său, iar apoi își adaptează *tipul vizual* la ceea ce are în față. Circularitatea acestor concepte de **convenție**, **tip vizual**, **schema**, **corecție** pun în lumină o problemă esențială: *artistul interpretează lumea cu spectatorul citește imaginea în funcție de aceleași principii*.

În concluzie, artistul reușește să reprezinte lumea mai curând prin cunoașterea *vocabularului formelor vizuale*, decât prin cunoașterea lucrurilor. De altfel, cercetări specializate de fenomenologia percepției au demonstrat că ochiul uman nu percepe cea de-a treia dimensiune, ci numai pete colorate; decodarea corectă a ceea ce vedem se realizează numai în virtutea lucrurilor cunoscute dinainte. Așa se explică și ușurința cu care imaginea în *trompe l'oeil* poate păcăli ochiul uman; privitorul codifică o anumită configurație a formelor sau umbrelor drept semn al unei anumite depărtări și ia umbrele pictate drept *semne* ale unei realități tridimensionale. A vedea înseamnă a ghici ceva care se află departe, iar a *privi înseamnă a clasa și a diferenția*, procedând prin *comparații*. Felul în care vedem lucrurile este determinat de ceea ce cunoaștem despre ele, iar atunci când vorbim despre obiectul real, facem să intervină o idee preconcepțuită. În ultimă instanță, pentru Gombrich, atât actul percepției vizuale, cât și crearea sau interpretarea operei de artă sunt *cosa mentale*.

Și, tocmai pentru că atât de mult din ceea ce percepem sau desenăm ține de *concepțe*, este foarte interesant de urmărit modul în care reușim să interpretăm imagini profund neverosimile, cum ar fi cele din cărțile pentru copii. După părerea lui Gombrich, această reușită, care permite iluziei vieții de a se lipsi de iluzia realității ține de două condiții esențiale: una este experiența efectelor compoziționale dobândite de generații de artiști, iar cealaltă este acceptarea de către public a unei imagini grotești și simplificate pentru că, în virtutea chiar a simplității sale, va fi foarte ușor decodabilă. Prin mijloace foarte simple, profund schematice, anumiți desenatori au reușit să dea o anumită expresie fizionomiei personajelor lor.

Exemplul cel mai reprezentativ, și asupra căruia ne vom opri în capitolul dedicat benzii desenate, este teoria lui Topffer, ilustrator elvețian. El crede că se poate realiza un *limbaj pictural fără nici o referință la natură și fără nici o practică a desenului după model*. Desenul linear, spune Topffer, reprezintă un *simbolism pur* convențional, de aceea este atât de ușor înțeles de copii, iar noțiunile practice de fizionomie, necesare compoziției unei istorii în imagini se pot obține prin utilizarea unor modele ale căror variante se schimbă. Topffer crede că există niște *trăsături permanente* care caracterizează personajul și niște *aspecte tranzitorii*, care exprimă emoțiile sale. Prin această concepție, se trece de la ideea observării naturii și imitarea lumii vizibile la elaborarea unui *limbaj bazat pe tipuri vizuale*. Topffer caută ceea ce psihologii ar numi *indicatorii minimi ai expresiei*, indicatori care sunt același în realitate, și în desen. Variind sistematic forma și dispoziția acestor indicatori, Topffer îi va utiliza ca pe niște instrumente de explorare în domeniul percepției fizionomiei.

În realitate, deși Topffer pretinde că personajele sale nu au nici o legătură cu natura, ele reprezintă o stilizare maximă, realizată prin selectarea unei foarte mici cantități de proprietăți ale obiectului copiat. El se întoarce la *schemă*, conștientizând faptul că ea poate fi suficientă înțelegerii unei imagini. Această idee a extragerii principiilor esențiale care definesc un obiect și transpunerea lor în imagine apare la foarte mulți pictori, de exemplu în teoria lui Leonardo privitoare la descoperirea, în spatele varietății obiectelor naturale, a legii organice care le definește. Este adevărat însă că efortul lui Leonardo era îndreptat în direcția copierii naturii, iar necesitatea unei educări a memoriei decurgea direct din interesul pe care îl avea pentru morfologie; ceea ce nu se întâmplă cu Topffer, pentru care natura, obiectul real pare a nu ocupa nici un loc. Una dintre explicațiile acestui mod de a pune problema stă, credem noi, în faptul că Topffer era mai ales preocupat de arta ilustrației, și, din acest motiv, avea nevoie de un sistem de semne vizuale în care să poată traduce textul fără a se mai referi explicit la realitate.

Și la nivelul semiotizării fizionomiei personajelor, Topffer a mai avut precursori. Le Brun a scris un tratat în care a sistematizat o serie de figuri tipice, soldatul, cocheta, etc., iar apoi a încercat să delimiteze caracteristicile care duc la o anumită expresie. Lucrarea sa conține o serie de figuri schematice, cu precizări în privința indicativelor esențiale ale pasiunilor; se poate observa aici, din nou, influența teoriilor literare, în cazul acesta Boileau, asupra concepției despre artă. Tratatul lui Le Brun a constituit un model și pentru Hogarth, care a căutat la rândul său să descopere mecanismul limbajului vizual, pornind de la *memorie*, și încercând să rețina fizionomii și expresiile lor, pentru ca apoi să le reproducă. În teoria sa din *Analiza frumosului*, asupra căreia ne vom opri în capitolul dedicat seriei de imagini, Hogarth se ridică împotriva sistemului de învățare a picturii în Academii, prin reproducerea fie a unor nuduri în poziții afectate, fie prin copierea tablourilor marilor maeștri. În schimb, Hogarth, ca și Leonardo, va cere artistului să privească natura cu atenție pentru a *învăța limbajul obiectelor* și a descoperi *gramatica* lor. Hogarth va acorda așadar, o mare atenție imaginilor schematice care

caracterizează expresia figurii umane și va reuși să devină un mare creator de tipuri caracteristice.

Între concepțiile lui Hogarth, Leonardo sau Le Brun și concepția lui Topffer există o mare diferență. Topffer merge foarte departe pe drumul conceptualizării limbajului vizual, iar pentru el *schema* nu are rolul de a ajuta pictorul să copieze mai bine natura, nu are deci o funcție referențială. Cel mai important de reținut este că Topffer insistă mult asupra caracterului *convențional* al tuturor semnelor de expresie artistică și ajunge la concluzia că ***esența artei nu se găsește în imitație, ci în expresivitate***. Pentru academistul și clasicul Le Brun sau pentru Hogarth arta este un limbaj ale cărui reguli trebuie învățate și respectate, iar scopul acestor pictori este evident realizarea unei imagini verosimile; criteriu care nu mai funcționează pentru Topffer, care se desprinde aproape complet de obiectul real; din acest punct de vedere, el se înscrie foarte bine în drumul pe care îl ia pictura în secolul XX.

Teoria lui Gombrich se conturează mai ales în jurul raportului *referent - semn vizual* sau *mimesis - reprezentare*, iar în acest context se aduc puternice argumente că arta figurativă poate fi interpretată în termenii unui limbaj. Gombrich vorbește însă destul de puțin despre arta abstractă și nu afirmă niciodată că teoria sa s-ar aplica atât la ceea ce se numește artă, cât și la imagine în general. Pentru că, dacă există un limbaj vizual universal, el ar trebui să fie comun atât artei, adică imaginii cu funcție estetică, cât și altor tipuri de semne vizuale, indiferent că vin dinspre publicitate, film sau bandă desenată.

7. Semnele vizuale

Bazele puse de studiile de fenomenologia percepției și de cartea lui Gombrich așază într-o lumină nouă lectura imaginii. Deși abordarea lui se poate înscrie și în istoria ideilor sau formelor, conceptele de *memorie*, *convenție*, *schemă* și *corecție*, *transformare*, *tip vizual* sau *prototip* deschid calea cercetărilor de semiotică vizuală. În *La production des signes*⁵⁵, Eco dezbate asupra diferenței dintre semnele convenționale și semnele motivate, dintre limbajul verbal și limbajul iconic, dintre cuvinte pe de o parte și imagini, obiecte, diagrame, mișcări ale corpului, pe de altă parte.

În opinia lui Eco, ceea ce numim *semn* trebuie văzut ca rezultatul unor operațiuni complexe în care intră în joc diverse modalități de producere și recunoaștere⁵⁶. Eco pornește de la definiția dată de Peirce⁵⁷ *iconului*: „orice lucru, calitate, ființă existentă sau lege este semnul iconic a ceva dacă seamănă cu acesta și este utilizat *ca* semn al acestui ceva”. Dar, în ultima parte a tratatului face o critică a iconismului combătând ceea ce el numește „șase notiuni naive”. Pentru a arăta că *imaginea unui obiect semnifică acel obiect pe baza unei corelații culturale*, semioticianul propune eliminarea câtorva din notiunile naive conform cărora semnele iconice:

- I. ar avea aceleași proprietăți ca obiectul pe care îl denotă
- II. ar fi asemănătoare cu obiectul lor
- III. ar fi analoge obiectului
- IV. ar fi motivate de obiectul lor
- V. semnele iconice sunt arbitrar codificate
- VI. semnele iconice sunt analizabile în unități pertinente.⁵⁸

Semnele iconice nu posedă aceleași proprietăți fizice cu obiectul, ci pun în lucru o structură perceptivă asemănătoare celei declanșate de obiect, iar la baza acestui proces se află o transformare a stimulilor vizuali; acești stimuli declanșează o percepție asemănătoare până la un punct celei pe care am avea-o în prezența fenomenului fizic pe care pictorul îl imită. Eco observă că *semnele iconice sunt codificate cultural* și o sumă de *convenții grafice* permit transformarea percepției în semn. Exact ce spunea Gombrich când observa că pictorul trebuie să traducă ceea ce vede utilizând o sumă de mijloace tehnice. Așa încât, asemănarea nu apare decât ca o rețea de acorduri culturale care determină și controlează experiența naivă.

A reprezenta iconic un obiect înseamnă a transcrie conform convențiilor grafice proprietățile culturale care îi sunt atribuite. Fiecare cultură definește obiectele referindu-se la anume coduri de recunoaștere, prin selecționarea trăsăturilor pertinente și caracteristice ale conținutului. Convențiile iconografice⁵⁹ sunt alcătuite în funcție de trăsături optice, dar și ontologice, și deci se poate defini drept cod iconic un sistem care face să corespundă unor mijloace grafice niște *unități perceptive culturale codificate*, sau niște unități pertinente ale unui sistem semantic care rezultă dintr-o codificare prealabilă a experienței perceptive".

Apărut în același an, tratatul de semiotică vizuală al Grupul μ ⁶¹ își propune să delimiteze elementele minimale ale limbajului vizual și tratează imaginea ca pe un *enunț alcătuit dintr-o suită de semne*. Spre deosebire de abordarea semiotică făcută de Francastel, Damisch sau Louis Marin, care privesc imaginea ca pe un *enunț particular*, ocupându-se de zone mari și inventând concepte ad-hoc, Grupul μ își propune să găsească un model *general de semnificare* aplicabil oricărei imagini⁶². De altfel, ipoteza de plecare a acestor cercetători este că, dacă există legi generale ale semnificării și ale comunicării, adică tocmai postulatul semioticii, atunci pot fi descoperite mecanismele generale specifice limbajului vizual⁶³.

Noutatea față de abordările discutate⁶⁴ până aici constă în faptul că Grupul μ propune un model de analiză care să definească atât pictura, cât și filmul sau alte arte preponderant vizuale; mai mult chiar, fiind vorba despre o perspectivă sincronă, toate tipurile de imagini sunt puse pe același plan, iar criteriul valorii nu este considerat relevant. Ideea, ar fi că orice imagine, dincolo de valoarea estetică, ar trebui să transmită semnificația după aceleași principii. Așa încât autorii își propun să definească **semnul vizual**, pe care îl împart în două tipuri, **semnul iconic** și **semnul plastic**; ei definesc și o serie de reguli de segmentare a unităților pe cele două planuri, *plastic* și *iconic*, căutând regulile de lectură a enunțurilor iconice sau plastice. Celălalt scop al tratatului este elaborarea unei *retorici a vizualului* prin stabilirea regulilor de lectură retorică ale enunțurilor vizuale, descrierea operațiilor retorice care acționează în aceste enunțuri, constituirea unei taxonomii de figuri și descrierea efectelor lor.

Riguroasa analiză a semnelor vizuale propusă de autori pornește de la ideea că semnul vizual, deși alcătuit după alte criterii decât cel lingvistic, produce totuși semnificație. Semnul *iconic* a constituit subiectul a numeroase studii de specialitate⁶⁵, tot cercetătorii fiind de acord că principala lui caracteristică este „asemănarea” cu un obiect real. Semnul *plastic* este semnul vizual căruia îi lipsește referentul recognoscibil în realitate; tabloul cu subiect abstract se alcătuiește din semne care mobilizează valori semnificative în funcție de cele trei componente care îl definesc: *culoarea*, *forma*, *textura*.

Conform teoriei percepției formei vizuale, decodarea oricărui mesaj vizual comportă două etape: prima constă în perceperea stimulilor vizuali prin senzații de trei tipuri: analizorii microtopografici corespunzând texturii imaginii, extractorii de motive

corespunzând formei și analizei cromatice, care corespund culorii. În cea de-a doua etapă, aceste trei tipuri de senzații vor fi corelate de privitor și decodate conform unui *repertoar*, concept cheie pentru interpretarea semnului vizual. În urma comparației între senzațiile percepute și conceptele din *repertoar*, urmează recunoașterea obiectului reprezentat, și se decodează imaginea.

Repertoriul este un sistem de *tipuri vizuale*, organizat în funcție de opoziții și diferențe, care intervine în receptarea enunțului vizual pentru a supune percepția unei probe de conformitate cu modelul conceptual. Intervenția repertoriului este condiția *sine qua non* a caracterului semiotic al unui fapt vizual.

Tipurile sunt modele teoretice organizate în nivele, având proprietăți vizuale, dar nu numai, în funcție de memoria subiectului care le percepe și de atributele obiectului. Fiind modele, *tipurile* se constituie în definiții; de aici rezultă că clasa la care se aplică această definiție este o clasă de perceptive grupate într-un ansamblu ce neglijează o serie de aspecte judecate ca nepertinente. La baza unui tip vizual se găsește un prag de egalizare.

Conceptele de repertoar și de tip pot fi legate de observațiile lui Gombrich comentate de noi înainte, și anume de ideea că imaginea se creează și se receptează în funcție de o convenție. Repertoriul este ceea ce Gombrich ar numi un ansamblu sau dicționar de prototipuri, aflate în cultura vizuală a privitorului, iar tipul vizual este înrudit cu conceptul de schemă. Pragul de egalizare care se află la baza oricărui tip vizual apare din necesitatea de a clasifica în mod pertinent o sumă de tipuri înrudite; spre exemplu, un privitor cât de cât cultivat va înțelege că o imagine în stil realist, o fotografie, un desen de copil sau un desen medieval reprezentând o barcă au la bază același tip, deși fiecare stil îl actualizează diferit.

Decodarea unui semn vizual se realizează datorită a două tipuri de proprietăți ale acestuia: proprietățile globale (intrinseci), și cele atomice (extrinseci). Proprietățile globale permit identificarea unui semn vizual în virtutea asemănării cu tipul cultural care se regăsește în repertoriul privitorului: spre exemplu, se identifică desenul unui ochi pentru că reprezintă configurații spațiale corespunzând tipului cultural care este modelul ochiului, idee care apare și la Eco; proprietățile atomice leagă fiecare unitate structurală de părțile subordonate și de relațiile dintre ele; spre exemplu, se identifică desenul unui cap prin recunoașterea locului în care apare (deasupra trunchiului) și formelor părților (ochi, nas, gură). Proprietățile atomice devin pertinente în mod deosebit atunci când apar permutări, și deci figuri vizuale. Cele două tipuri de proprietăți care permit decodarea semnului vizual marchează faptul că fiecare unitate structurală are valoare numai prin poziția sa într-un enunț vizual.

În concluzie, o unitate vizuală iconică sau plastică este recognoscibilă prin

1. proprietățile sale globale, adică prin forma (conturul), culoarea și textura sa.
2. relațiile poziționale pe care le întreține cu unitățile care o înglobează
3. relațiile cu unitățile care o compun
4. prin unitățile care au precedat-o în timp și în spațiu. Această proprietate este esențială pentru recunoașterea unui element ce se repetă în desenele narative succesive.

Delimitarea celor două tipuri de semne vizuale, cel iconic și cel plastic, constituie problema cea mai importantă a analizei în elemente a imaginii. **Semnul iconic** a fost descris dintr-o perspectivă lingvistică ce are în vedere nu numai fapte vizuale, ci și lingvistice sau de altă substanță. În concepția lui Peirce, *iconul este semnul care are aceeași calitate sau aceeași configurație de calități ca obiectul pe care îl denotă*; spre exemplu, o pată neagră pentru culoarea neagră, sau diagramele care reproduc relații

între proprietăți⁶⁶ Această definiție, păstrată de Grupul μ , aduce în *discuție caracterul motivat al semnului iconic și relația cu referentul sau*.

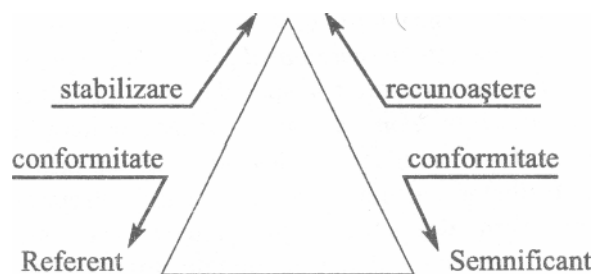
Referentul semnului iconic nu este definit ca realitate empirică, ci ca *être de raison*; în termenii lingvistici al lui Morris, referentul este un **designatum**, definit drept ceea ce luăm la cunoștință și nu un **denotatum**, adică obiectul real care există. Așadar, referentul semnului iconic trebuie văzut drept o actualizare a obiectului, nu obiectul însuși. La fel ca Eco sau Gombrich, și Grupul μ observă că referentul unui semn iconic nu este un obiect extras din realitate, ci un obiect filtrat prin perspectiva culturii.⁶⁷ Discutam mai sus despre încercarea lui Leonardo de a găsi legea organică de creștere a copacilor, lege care să-i permită a găsi raportul dintre grosimea trunchiului și corola de frunze. De fapt, Leonardo definea și el referentul semnului vizual ca pe un **designatum** și nu ca **denotatum**, dorința lui fiind aceea de a reprezenta categoria de copac, și nu un copac anume.

În concepția Grupului μ , semnul iconic posedă o serie de trăsături asemănătoare cu referentul, conform definiției lui Peirce, dar el are, de asemenea, trăsături care provin de la producătorul de imagine. Aceste proprietăți ale semnului iconic pot fi analizate în funcție de transformările care apar în actul reprezentării. Cum remarca Gombrich, asemănarea imaginii cu obiectul nu există decât în imaginația noastră. În fapt, în momentul în care se transpune în imagine un obiect sau mai multe, acest proces are loc numai prin transformări de diverse tipuri: optice, geometrice, cromatice, etc. Transformarea provenind dinspre model este exclusiv vizuală, în schimb, cea venind dinspre producătorul de imagine are un punct de plecare vizual, dar nu se rezumă exclusiv la acesta pentru că în ea intră maniera, tehnica pictorului. Pentru a da un exemplu, un obiect reprezentat de un pictor realist și de unul cubist exprimă grade diferite de procentaj între cele două tipuri de proprietăți. Conceptul de transformare apare și la Gombrich, care vorbea despre modificările aduse obiectului de materialul, tehnica și starea de spirit a pictorului.

În măsura în care producătorul de imagine este el însuși un tip, semnul funcționează pentru a doua oară, permițând recunoașterea autorului. Când acesta este cazul, semnul iconic devine un semn cu dublă funcție, de a trimite la referent, dar și la producător și astfel se poate vorbi despre amprenta stilistică a unui pictor, a unei școli sau perioade. Critica de artă analizează semnul vizual mai ales din această perspectivă și astfel se realizează datarea sau atribuirea corectă a unui tablou.

Modelul general al semnului iconic, așa cum este el definit în tratatul Grupului μ , are o structură tripartită formată din: referent, tip vizual și semnificant.

Tip
transformări



Tipul este o clasă care are caracteristici conceptuale și o reprezentare mentală, cu funcția de a garanta identitatea referentului cu semnificantul.

Referentul este un designatum actualizat, adică obiectul înțeles nu ca ansamblu neorganizat de stimuli, ci ca membru al unei clase, membru cu caracteristici fizice.

Semnificantul reprezintă un ansamblu de stimuli vizuali corespunzând unui tip stabil și identificat datorită trăsăturilor sale ce fac posibilă asocierea lui cu un referent cunoscut, referentul însuși fiind o ipostază a tipului.

Emiterea de semne iconice se poate defini ca producerea pe un canal vizual a unui simulacru al referentului, prin transformări aplicate în așa fel încât rezultatul să fie conform cu modelul propus de tipul ce corespunde referentului; receptarea de semne iconice identifică un stimul vizual ca venind dinspre un referent care îi corespunde. Spre deosebire de semnul lingvistic, semnul iconic este motivat și de aceea semnificantul și referentul sînt corespondente, fiind conforme cu tipul ce reprezintă caracteristicile lor spațiale..

Tipul iconic nu este sinonim cu semnificatul lingvistic, pentru că nu are aceeași natură structurală și nici nu întreține în structura semnului iconic același gen de relație cu semnificantul și referentul ca semnificatul lingvistic. Rolul său este acela de a servi drept garant unui contract ce se leagă între un semnificant și un referent care au trăsături comune. De asemenea, dacă un tip iconic poate fi întotdeauna verbalizat nu înseamnă și că orice semnificat lingvistic ar fi iconizabil.

Modelul tripartit al semnului iconic a fost ulterior transformat de autori într-un model care conține patru termeni. Așa încât, în lucrări ulterioare, ei s-au oprit îndeosebi asupra conceptului de asemănare făcând următoarea modificare:

Echivalentă
Tip
Semnificant
Recunoaștere
Stabilizare
Conformitate
Conformitate

Referent
Stimul
Transformare

Referentul își păstrează definiția de obiect înțeles ca designatum; în schimb, stimulul, termenul nou introdus, este definit ca suportul material al semnului vizual; spre exemplu, pete negre pe hârtie albă, mase în volum, trăsături, curbe. Aceste elemente există independent de faptul că trimit sau nu la un *tip* vizual și, la fel ca *referentul*, *stimulul* ține de latura fizică a semnului vizual. *Signifiantul* este un ansamblu modelat de stimuli, corespunzând unui *tip* stabil, ansamblu la care se poate ajunge grație *stimulului*. *Tipul* poate fi recunoscut datorită trăsăturilor *semnificantului* și poate fi asociat unui *referent* cunoscut. *Tipul* este o reprezentare mentală la care se ajunge printr-un proces de integrare și stabilizare a experiențelor anterioare, iar funcția sa iconică este de a garanta identitatea dintre referent și stimulul vizual.

Axa stimul-referent este marcată de *transformări*. Pentru a se trece de la imaginea unei pisici reale la imaginea aceleiași pisici pe hârtie, sau chiar a oricărei pisici se fac numeroase transformări : de mărime, de culoare, de volum, etc (optice, geometrice, cinetice, analitice). Axa referent-tip este definită de un proces de stabilizare și integrare. În procesul recunoașterii unei reprezentări privitorul confruntă ceea ce vede cu ceea ce știe despre obiectul respectiv. Axa tip-semnificant are o funcție semiotică pentru că aici se stabilește echivalența convențională dintre un ansamblu de trăsături semantice și un ansamblu de trăsături spațiale. De exemplu, ansamblul format de /corp/, /cap/, /mustăți/ permite reprezentarea unei pisici. Axa semnificant--stimul este marcată de un proces de verificare a conformității în urma căruia apare recunoașterea semnificantului.

Am prezentat pe scurt această modificare a modelului prezentat de Grupul μ în tratat pentru că ea a constituit subiectul unor discuții între semioticieni. De asemenea modelul, pe care l-am preluat din tratatul de semiotică generală a unuia dintre autorii Grupului μ ⁶⁸, este utilizat de întregul grup în studii ulterioare.

Semnul plastic, cea de-a doua manifestare a semnului vizual, pune multe probleme unei definiri dintr-o perspectivă semiotică. Dar această noțiune este, afirmă autorii, necesară realizării unei retorici a vizualului care să se poată ocupa și de non-figurativ; și nu doar de arta abstractă a secolului al XX-lea, ci și vitraliile cisterciene, motivele decorative din enluminurile irlandeze, etc.⁶⁹ Limita dintre figurativ și non-figurativ poate fi, în anumite cazuri, greu de stabilit, ea tinând și de anumite cunoștințe ale receptorului (repertor); acesta este cazul covoarelor cu model floral, ce poate părea abstract la prima vedere, dar este numai stilizat la maximum. Există mulți privitori care interpretează tablourile abstracte, semnele plastice adică, în cheie iconică; ei proiectează asupra formelor abstracte o interpretare care le leagă de un referent din realitate, în stilul în care, în testele Rorschach, pacienților li se cere să interpreteze petele de cerneală. Totuși, există tablouri abstracte ce refuză o interpretare iconică și pot fi *citite* numai în cheie pur plastică. Dar codul plastic, în măsura în care există, mobilizează valori extrem de variabile, iar un enunț plastic poate fi examinat doar în funcție de trei parametri: *culoarea*, *textura* și *forma*, iar apoi din punctul de vedere al ansamblului format de aceste trei coordonate.

Pentru ca acest mod de a pune problema să fie mai clar, vom face o paranteză, părăsind pentru o clipă modelul Grupului μ , și ilustrând trecerea de la semnul iconic la cel plastic cu un exemplu sugestiv; este vorba despre două experiențe ale primului pictor abstract, Kandinsky, experiențe care l-au făcut să renunțe a mai picta după natură.

Prima întâmplare are la bază problema receptării, pe care pictorul o expune în termeni semiotici aproape. Kandinsky povestește că, vizitând expoziția impresionistă de la Moscova, aflat în fața unui tablou de Monet, nu recunoaște tipul iconic reprezentat: „Deodată, pentru prima dată, mă găseam în fața unei picturi care, după cum indica acel catalog, reprezenta o căpiță de fân, pe care eu însă nu o recunoșteam. (...) Aveam senzația că obiectul lipsește din acea operă”.⁷⁰

Putem citi semiotic povestea lui Kandinsky în felul următor: din cauza *transformărilor* aduse de Monet obiectului, imaginea nu mai corespunde *tipului vizual* (cultural) al căpiței și privitorul, Kandinsky în acest caz, nu reușește să lege *referentul* (căpița) de stimulii vizuali pe care îi primește (*signifiantul*); de unde senzația că „obiectul lipsește”. Ceea ce lipsește este de fapt adecvarea semnului iconic utilizat de Monet la *tipul vizual*; la fel ca mulți mari pictori, felul în care Monet vede căpița este foarte diferit de codul cultural care funcționase până atunci. Iar în raportul dintre proprietățile asemănătoare referentului și cele originale, aparținând producătorului de imagine, ultimele sunt favorizate.

Spuneam mai sus că, atunci când producătorul de imagine este foarte cunoscut, familia de transformări care îi caracterizează *stilul* devine ea însăși *tip vizual* și, pentru un privitor cultivat, intră în *repertor*. Mai simplu spus, mulți privitori pot recunoaște stilul unui tablou, observând că pare a fi de Michelangelo, de manieră impresionistă sau pointilistă, fără a-i cunoaște autorul; nu numai un pictor poate deveni *tip vizual*, ci mai ales un curent, o școală, un *stil*⁷¹. Cunoscând bine *tipurile* utilizate de un pictor, *stilul* lui, criticii de artă pot cu destulă precizie atribui opere nesemnate autorilor lor. De asemenea, marile școli de pictură sunt selectate valoric în funcție de înnoirea *tipurilor vizuale* și, în momentul în care un pictor reușește să propună un set de *transformări* original și semnificativ, el are toate șansele să intre în istoria picturii. În cazul lui Kandinsky, lectura în cheie iconică nu s-a putut produce deoarece el nu cunoștea formula, *codul* utilizat de impresionisti. În realitate, pentru un privitor care a trecut prin experiența abstractă și care are în *repertor transformările* aduse obiectului de școala impresionistă, căpița este perfect recognoscibilă.

Cea de-a doua experiență pe care o povestește Kandinsky este și mai reprezentativă pentru înțelegerea legăturii dintre semnul iconic și cel plastic deoarece accentuează elementul esențial al primei experiențe, și anume ideea desprinderii de obiect. Întorcându-se acasă pe înserate, Kandinsky povestește că are surpriza de a vedea un tablou de o nespusă frumusețe pe care însă nu îl recunoaște. Era unul dintre propriile sale tablouri, așezat însă într-o poziție și într-o lumină care făceau referentul irecognoscibil: „Nu am văzut decât forme și culori al căror conținut era de neînțeles”, mărturisește el, iar mai târziu va adăuga: „acum știu că obiectul dăuna picturilor mele.”⁷²

De fapt, nu obiectul este cel care dăunează, ci permanenta încercare a pictorului de a traduce în limbaj vizual obiectele din lumea înconjurătoare. Pentru Kandinsky, indiferent câte *transformări* ar aduce unui obiect în transpunerea lui pe pânză, ele nu sunt suficiente pentru a-i exprima concepția despre pictură. În cazul lui, proprietățile iconice aparținând referentului nu pot decât strica, singurele care au valoare fiind proprietățile care aparțin producătorului de imagine. De altfel, cele două experiențe ale lui Kandinsky se leagă în mod evident: numai un pictor cu o mare sensibilitate a formelor, culorilor și texturilor ar putea în fața *Căpilei lui* Manet, să ignore complet subiectul, concentrându-se asupra proprietăților exclusiv plastice ale imaginii și uitându-le pe cele iconice.

Aceste exemple au darul de a clarifica principiul care se află la baza trecerii de la semnul iconic la cel plastic. Ele pun însă și o problemă: cum poate semnul plastic să transmită semnificația? Ce rămâne din tabloul care nu *reprezintă* un obiect exterior recognoscibil în urma comparării cu un tip? Rămân clementele care în structura semnului iconic intră în componenta semnificantului, și anume *formele, culorile, texturile*; numai că, în acest caz, ele nu mai apar în imagine organizate în așa fel încât să trimită la un *tip vizual* și la un *referent*, ci trebuie să se articuleze într-o nouă formă de *cod vizual*. Kandinsky era de altfel foarte preocupat de a nu cădea în decorativ. *Compozițiile* sale erau rodul a numeroase cizelări și pictorul afirmă că ele reprezintă „expresiile care se formează în spiritul meu, într-un fel asemănător (improvizațiilor, n.n.), dar foarte lent și pe care, după primele schițe, le examinez și le prelucrez timp îndelungat și aproape cu pedanterie. Aici, rolul dominant îi revine rațiunii, conștiinței, intenționalității, finalității. În același timp însă, dreptatea nu-i revine calculului, ci mereu sentimentului.”⁷³

Trebuie spus că, de multe ori, tablourile iconice au fost analizate de criticii de artă aproape în exclusivitate în termenii culorilor, formelor, texturilor, în cheie plastică deci, și mai puțin prin raportare la subiect. Evoluția stilistică a unui pictor a putut fi astfel delimitată prin observații la nivelul tehnicii sale și nu prin urmărirea relației dintre imagine și referent. Lectura iconică a tablourilor a apărut în Renaștere, influențată de modelul antic; pentru Vasari⁷⁴, de exemplu, valoarea tabloului este direct proporțională cu gradul de asemănare cu realitatea. Cu vremea însă, și mai cu seamă în secolul XX, s-a observat că formele, culorile, texturile semnifică dincolo de subiectul imaginii.

Pictura non-figurativă semnifică, însă o face în alt mod decât cea iconică; de aceea, **semnul plastic** va fi analizat de Grupul μ după alt model decât cel propus pentru semnul iconic. Ca să fie relevant din punct de vedere semiotic, semnul plastic ar trebui să contină o axa a semnificantului care să fie legată de o axă a semnificatului. În cazul semnului plastic însă, nu se poate vorbi despre un *tip, canon, sau schemă*. Codul plastic poate fi mai greu reconstituit în afara concretizării sale în enunț. Trebuie constatat, afirmă autorii, că în planul semnificantului unitățile simple nu există niciodată izolat, în absența actualizării. /Luminozitatea/ sau /rugozitatea/ nu își capătă semnificația decât în funcție de opoziții care se stabilesc la nivelul mesajului⁷⁵. De asemenea, valorile semnificative pe care le poate lua semnificantul sunt extrem de dificil de stabilit. După cum observă autorii, semnul plastic poate fi mai greu de situat într-o tipologie de semne, deoarece țin de fie spre simbol, fie spre icon⁷⁶. Vom discuta în cele ce urmează modelul propus de Grupul μ pentru analizarea **semnului plastic**, urmărind cele trei mari tipuri: **textura, forma, și culoarea**.

I. Textura, prima familie a semnelor plastice se definește în felul următor: „termen folosit de artiști pentru a defini calitatea tactilă a unei suprafețe. Se referă atât la dispunerea, cât și la dimensiunile și volumul elementelor întâlnite în desfășurarea suprafețelor (care pot fi *netede și lustruite* sau *granulate și aspre*). În pictură, textura este constituită din mici reliefuri de pasta colorată, variate ca grosime, striatii sau alte asemenea incidente ale materiei, care, prin prezenta și altemarea lor cu zone mai netede, sporesc expresia suprafeței sculptate; uneori, pictorul renunță la mijloacele materiale directe în favoarea altora, vizuale, redând textura prin efecte cromatice sau valorice⁷⁷.

Elementul textural se caracterizează printr-o dimensiune redusă, a cărei natură este data de *legea repetiției sale* și de *natura sa*. Grupul g definește două tipuri de textură: **granulele** (*le grain*), semnele care fac să intervină direct a treia dimensiune și **petele** (*les macules*), semnele care nu fac să intervină decât indirect a treia dimensiune.

Semnificantul acestor două tipuri de semne se definește în funcție de trei mari factori: **suportul** (pânză, lemn, hârtie, sticlă, etc) **materia** (familii de pigmenți: minerali, naturali, organici, metalici) și **maniera** (pensule, cuțite, etc). Acești semnificanți sunt producători de sens, deși numai în măsura în care privitorul are acces la un tip mai evoluat de **repertoar**.

Discutând o imagine din perspectiva texturii, se observă că ea poate fi alcătuită din ulei pe pânză, așezat în tușe mai subțiri sau mai groase, cerneală pe hârtie, și așa mai departe. Spre exemplu, Jackson Pollock este în primul rând un pictor de textură, iar modul în care așeza vopseaua pe pânză a constituit materia a numeroase studii de specialitate. Izolând pentru beneficiul clarității modelului *textura de culoare sau formă* reiese clar că proprietatea suprafeței este purtătoare de sens. Van Gogh considera că tușele groase, unificate, dau senzația de liniște, spre deosebire de maniera originală de dispunere a vopselei care se regăsește în majoritatea tablourilor sale. La Van Gogh, elemental plastic este de multe ori mai important decât cel iconic; ca la majoritatea pictorilor moderni, accentul cade pe *transformarea* obiectului prin tehnici plastice și nu pe reproducerea referențială.

II. Sistemica formei va fi studiată de Grupul μ tot într-un context „pur”, adică imaginând o situație teoretică în care forma ar putea exista fără a fi materializată într-o culoare sau o textură. Enunțul minimal studiat va fi constituit de *formă și de fondul* pe care apare. Semnificanții **formei** pot fi definiți prin trei parametri: **dimensiunea**, **poziția** și **orientarea**. Toti acești parametri sunt relativi și, din acest motiv, semnificația formei nu poate fi analizată decât într-un context limitat, adică fie în interiorul unui singur enunț vizual, fie comparând două enunțuri.

1. Parametrul **poziției** poate fi analizat în funcție de raportul față de *fond și centrul imaginii* (foyer). Centrul imaginii este definit ca locul geometric al percepției vizuale, adică punctul nodal către care tind sistemele de axe care structurează spațiul tabloului⁷⁸. Semnificanții poziției formelor din tablou pot fi caracterizați în primul rând în funcție de raportul /central/- /marginal/. Formele marginale la rândul lor pot sugera o mișcare pe verticală (/înălțare/ sau /coborâre/) sau una pe orizontală (/spre stânga/ sau /spre dreapta/). Acestor mișcări potențiale date de semnificanții poziției le corespunde o axă semantică. O imagine puternic centrată trimite la semnificația de **stabilitate** sau **forță**. În schimb, poziția periferică poate fi considerată **slabă** sau **instabilă**. Semantismul în cazul raportului /dreapta/-/stânga/ conține și o valoare simbolică, specifică pentru cultura europeană, a temporalității; citim textele de la stânga la dreapta și această obișnuință marchează și lectura imaginii în sensul că ochiul parcurge spațiul plastic în aceeași ordine⁷⁹.

2. **Dimensiunea** se definește în funcție de *scara privitorului și de mărimea fondului*. La nivelul unidimensionalității, opoziția de bază /mare/-/mic/ se nuanțează în /lung/-/scurt/, iar la nivelul tridimensionalității, apar cuplurile /voluminos/-/nevoluminos/. **Dimensiunea** este funcție și de *perspectivă*. Semnificatul dimensiunii este numit de grupul μ **dominanță**. O /dimensiune importantă/ în raport cu fondul sau scara privitorului va putea fi, pe planul conținutului „dominantă” sau „prezentă puternică”, iar o /dimensiune redusă/ va fi „dominată” sau „cu prezență slabă”.

3. **Orientarea** se definește în funcție de *centru și de fond*, și poate fi definită ca o mișcare virtuală în cadrul fondului pe un traseu al cărui model poate fi stabilit. Această mișcare poate fi /centripetă/ sau /centrifugă/. Dar fie că este centripetă sau centrifugă, ea poate părea că se orientează /vertical/ (adică /urcând/ sau /coborând/) sau /orizontal/, /spre dreapta/ sau /spre stânga/. Semnificatul **orientării** este **echilibrul**, care poate fi

definit în funcție de două variabile: „potentialitatea mișcării” și „stabilitatea”. Maximul echilibru apare când orientarea este *orizantală*, verticalitatea prezentând un echilibru mai scăzut; maximul **dezechilibru** este produs de mișcarea pe /diagonală/.

Semnificația **forme** provine deci din suma semnificației **poziției**, **dimensiunii**, **orientării** și din relația dintre ele. Circularitatea, punctul de fugă, ritmurile de dimensiune, poziție sau orientare obținute prin legea repetării sunt toate exemple de semnificație a **forme**, iar structura tabloului a fost de nenumărate ori analizată în exclusivitate în termenii organizării formelor.

III. Culoarea, cea de-a treia familie de semne plastice, a beneficiat de numeroase studii de specialitate. Pe planul expresiei, culoarea se poate defini în funcție de trei variabile: **nuanța** sau **tenta**, **luminozitatea** și **saturația**.

1. **Tenta** sau dominanța cromatică este „caracteristica (proprietatea) de bază, definitorie pentru orice culoare - alături de luminozitate și saturație - care exprimă chiar numele culorii respective: roșu, oranj, galben, verde, etc. Tenta este produsă de anumite radiații luminoase, măsurabile în lungimi de undă, care variază de la o culoare la alta”⁸⁰ Continutul **tentei** (de exemplu opoziția cald-rece) este cel mai productiv pentru analiză.

2. **Saturația** sau puritatea cromatică este un termen care „definește gradul de intensitate cromatică (nu luminoasă) a unei culori. [...] Pe paletă saturația unei culori poate fi *scăzută* prin amestecul ei fizic cu alb, cu gri sau negru, cu complementara ei, cu o culoare opusă caloric, cu o culoare ruptă sau în amestec optic. În toate aceste cazuri culoarea devine mai puțin vie, mai grizată.”⁸¹ Saturația se caracterizează la nivelul conținutului prin cinci valori semantice: ostentație, energie, fericire, eleganță, căldură.

3. **Luminozitatea** „unei culori depinde de intensitatea luminoasă a sursei de radiații și de cea a radiațiilor primite de suprafața colorată”⁸² și se măsoară în treptele valorice situate între /închis/ (negru) și /deschis/ (alb). Semnificațiile raporturilor /întunecat/-/luminos/ acționează prin cupluri opozitive precum „nocturn”-„diurn”, „neliniștitor”-„liniștitor”, „misterios”-„inteligibil”.

Semnificantii enumerați până aici, afirmă autorii, nu sunt și nu au cum să se constituie într-un sistem de analiză exhaustivă, se propune doar un model. Este imposibilă construirea pentru **culoare** a unui sistem ierarhizat așa cum s-a realizat pentru textură sau formă. *În cazul culorii, mesajul instaurează propriul său sistem local într-o rețea de opoziții colorate.* Semnificația poate veni numai din juxtapunerea mai multor culori concrete, caracterizate prin atributele sale: spre exemplu, o culoare poate părea caldă sau rece, luminoasă sau întunecată, saturată sau nesaturată în funcție de contextul în care apare. În plus, simbolismul culorilor aparține și unor zone culturale distincte, făcând astfel apel la un anumit *repertoriu*. De asemenea, cromatismul poate dobândi semnificație și prin raportare la un semn iconic: astfel, roșul poate fi interpretat prin asemănarea cu sângele, albastrul cu marea, etc.

Semnul plastic constituie o sinteză a tuturor celor trei forme de manifestare; **textura**, **forma**, **culoarea**, iar semnificația sa, destul de vagă și imprecisă, apare numai din contextul imaginii; fiecare element devine semnificativ în funcție de cel lângă care se află. Modelul de analiză propus nu încearcă să fie exhaustiv pentru că premisa analizei este că la baza semnului plastic se găsește un *cod lax*. După cum afirmă autorii, forma, culoarea sau textura pot fi interpretate drept produsul unei dispoziții psihice a pictorului⁸³: o textură uniformă poate sugera stabilitatea, o formă instabilă dinamismul, o culoare întunecată și saturată neliniștea. Privitorul are o mare libertate de lectură în cazul semnului plastic, dar în egală măsură, are nevoie și de o cultură plastică, adică de un tip mai elaborat de *repertoriu* pentru aceasta.

Este important că, deși nu se poate alcătui un alfabet al formelor, culorilor și texturilor, totuși modelul de analiză propus urmărește coordonate suficient de precise, eliminând impresionismul.

În analiza narativității, coordonatele plastice⁸⁴ sunt foarte importante, iar lectura iconică a imaginii nu exclude o lectură în cheie plastică. Dincolo de raportarea la referent, orice imagine ar trebui citită și în cheie plastică, adică prin urmărirea modului în care **formele, textura, și culoarea** produc semnificație. Spre exemplu, dinamismul vizual al tabloului poate fi analizat în termeni plastici: dezechilibrul rezultat în urma utilizării unor *forme orientate* pe diagonală, sau al unei disproporții de *mărime* între forme, a unui *contrast cromatic* pot sugera iminenta acțiunii inerente oricărei deveniri narative. De asemenea, raporturile care apar în imagini ce folosesc în egală măsură semne plastice și iconice (cum ar fi ilustrațiile lui Dalí la *Alice în lara minunilor*), pot fi mai bine analizate cu ajutorul acestui model.

Imaginea poate fi deci citită prin mai multe metode care pornesc fie dintr-o perspectivă *diacronică*, iconologică, fie din una *sincronică*, semiotică sau gestalt-istă. Există o ierarhie a sistemelor de lectură care, departe de a se exclude reciproc, pot fi utilizate împreună: tabloul poate fi citit ca un text, prin integrarea într-un arhitectural cultural, dar de asemenea, poate fi citit prin cunoașterea codului specific în care este alcătuit. Ca și textul, imaginea are la bază o ierarhie de coduri suprapuse și lectura ei presupune cunoașterea acestor coduri. Chiar dacă metoda iconologică privește mai ales spre valoarea estetică a operelor de artă, în timp ce semiotica analizează modul în care semnifică limbajul vizual, ele nu se exclud, ci se completează.

¹Francasel, 1972, pag 210 2

²Panofsky, 1939

³ Panofsky, 1980

⁴Panofsky, 1980, pag. 60

⁵ Panofsky, 1967, pag. 24

⁶ Gombrich, 1977

⁷ Panofsky, 1975

⁸ Panofsky, 1980, pag. 61

⁹ Panofsky, 1980, pag. 62

¹⁰ Dittman, 1988, pag. 82

¹¹Orice persoană confruntată cu o operă de artă, fie că o recrează estetic, fie că o investighează rațional, este afectată de cei trei constituenți: forma materializată, ideea (pentru artele plastice, subiectul) și conținutul. Teoria pseudo-impresionistă conform căreia „forma și culoarea ne vorbesc de formă și culoare și atât tot” este pur și simplu nefondată. Prin perceperea estetică se realizează unitatea acestor trei elemente, și toate contribuie la ceea ce denumim delectarea estetică pe care o procură arta. Perceperea re-creatoare a unei opere de artă nu depinde deci numai de sensibilitatea înăscută ci de educația vizuală a observatorului, ci și de orizontul său cultural. Nu poate fi vorba de existența unui privitor eminamente „naiv”. Panofsky, 1980, pag. 45

¹²Hatzfeld, 1952

¹³“Using the famous Saussurean terms, Wollflin has shown the interplay between synchrony and diachrony in the investigation of art. Precisely this was the purpose of

the present book, where these principles are applied to the literary field in its inseparability from art." Hatzfeld, 1952, pag. 222-223

14 Huizinga, 1977

15 Hocke, 1973, 1977

16 Grigorescu, 1980

17 Gandelman, 1986

18 Gandelman., 1991

19 „ Mais si l'ecrivain se „mire" dans les mots qui deviennent images, le peintre lui aussi se mire: dans les images qui deviennent mots et actes de 'langage'. Ainsi notre ouvrage pretend s'inscrire dans une tradition qui va de l'Emblematique *à la Koncrete Poesie*; qui va de calligrammes au „pictogrammes" de Herbert ou de Harsdärffer aux „correspondances" de Baudelaire; de „Sonet des Voyelles" aux *Calligrammes* d'Apollinaire et au Lettrisme..." (s.a.), Gandelmann, 1986, pag. 10

20 Marin, 1971

21 „Un tableau se voit globalement tout d'une vue, comme une totalite qui implique non seulement un point de vue qu'eventuellement (mais eventuellement seulement) un code perspectif peut determiner selon une construction plus ou moins rigoureuse, mais que l'on doit entendre plus profondement comme la distance et l'orientation d'un regard situe „hic et nunc" dans un espace existentiel de comportement, mais aussi, le retranchement de l'espace du tableau de cet espace existentiel, espace autre qui, annulant de faYon interne l'espace vecu, se constitue dans un lieu essentiel que nous appellerons utopie." Marin, 1971, pag. 20

22 *l'unite plastique de representation ou encore l'unite de vision du tableau.*

23 Marin, 1971, p 20

24 „L'unite de vision du tableau est un totalite structuree, organisee de mouvements de l'e il, une structure de regards et le tableau est le jallonnement de la surface plastique par un ensemble de „signes" â la fois topiques et dynamiques destines â guider le regard, â lui faire accomplir un circuit, â surmonter des obstacles, â retarder, â differer dans une difference â la fois temporelle et spatiale, l'accomplissement de l'unite de vision comme totalite structuree." Marin, 1971 pag. 20-21

25 Marin, 1971, p 42-43

26 „La peinture moderne, avec Paul Klee, nous decouvre ainsi les mecanismes profonds de toute peinture, comme ordre autonome de signification ; Elle nous decouvre seulement que la lecture d'un tableau â quelque epoque qu'il appartienne, n'est pas l'affaire d'un don inne et misterieux que possederait un certain regard par nature, mais l'apprentissase souvent diffficile, complexe de codes hierarchises articules les uns aux autres qui permettent, autant que cela est possible, de refaire la construction creatrice de peindre dans ses aspects conscients et inconscients. Codes ou se traduisent de facon elle-meme complexe les ideologies et les representations d'une epoque, d'une classe, d'un grup social, d'une culture, mais qui s'integrent les uns aux autres, s'unifient par le proces createur dans l'unite „delectable" du tableau." (s.n.) Marin, 1971, p 99

27 Marin, 1977

28 Marin, 1977, pag. 122

29 “D'ou il s'ensuit qu'ils sont incapables de mettre deux figures ensemble ou de tisser une quelconque histoire parce qu'ils ne comprennent pas l'excellence d'un art si noble." Marin, 1977, pag. 15

- ³⁰ Marin, 1977, pag. 44
- ³¹ Marin, 1977, pag. 93
- ³² Damisch, 1993
- ³³ Louis Marin studiază această problemă și în *Des pouvoirs de l' image*, 1993, într-un demers invers față de cel făcut de Hatzfeld în *Literature through Art*, și anume urmărind imaginea, studiind-o și analizând-o prin intermediul textelor literare. Text-dl este folosit pentru a da răspunsuri privitoare la statutul imaginii, la natura ei profundă, și Marin va încerca să explice obișnuința filozofiei occidentale de a vedea imaginea ca pe un o imitație a unui lucru, ca pe un dublu care se substituie obiectului, o re-prezentare.
- ³⁴ Francastel, 1972
- ³⁵ Francastel, 1972, pag. 24-25
- ³⁶ Francastel, 1972, pag. 26-27 Idee care se leagă de perspectiva lui Panofsky și care apare și la Marin, 1993, citată mai devreme.
- ³⁷ Francastel, 1972, pag. 32
- ³⁸ Francastel, 1972, pag. 113
- ³⁹ Francastel, 1972, pag. 113
- ⁴⁰ Francastel, 1972, pag. 160
- ⁴¹ Francastel, 1972, pag. 165
- ⁴² Francastel, 1972, pag. 177; conceptul de memorie apare cu un rol foarte important la Gombrich, în *Art and Illusion*.
- ⁴³ Damisch, 1977
- ⁴⁴ În „Jubilate virgini, omnis terra, exultate nubes ou huit theses pour H.D.", Michel Constantini (1998) analizează efectul pe care această revoluție în gândirea despre artă l-a avut asupra cercetărilor iconologice și semiotice.
- ⁴⁵ Damisch, 1992 , 1997
- ⁴⁶ Damisch, 1987, 1993
- ⁴⁷ Kibedy Varga, 1989
- ⁴⁸ Grupul g 1995, pag. 104
- ⁴⁹ vezi și Carani, 1997-1998
- ⁵⁰ Gombrich, 1960
- ⁵¹ Gombrich, 1960, pag 47 , citatul este din Quintilian *Institutio oratoria*, VII, X, 9
- ⁵² vezi și „Istoria teoriei proporțiilor umane ca reflectare a istoriei stilurilor" în Panofsky, 1980
- ⁵³ în tratatele manieriste ale lui Zuccari și Lomazzo se susține ideea că pictura nu mai trebuie să copieze realitatea, acțiune plată și servilă, ci să o recreeze, înfrumusetând-o.
- ⁵⁴ Gombrich, 1960, pag.255
- ⁵⁵ Eco, 1992. *La production des signes* este considerată de autor o adaptare a *Tratatului de semiotică generală* (Bompiani, Milano, 1975), pe care consideră că a depășit-o prin lucrările ulterioare, mai ales *Structura absentă*, 1972.
- ⁵⁶ Eco(1992), pag. 5
- ⁵⁷ vezi și Brandt 1990-2000
- ⁵⁸ Eco (1992),pag. 35
- ⁵⁹ Eco (1992), pag.58

⁶⁰ Pentru Eco semnul iconic este un text, dovada fiind că echivalentul său verbal nu poate fi niciodată un singur cuvânt, ci o frază. În absența contextului lor, unitățile iconice nu au statut și nu aparțin unui cod; așadar, în afara contextului, semnele iconice nu sunt semne și, în măsura în care nu sunt asemănătoare cu obiectul denotat, este dificil de spus de ce semnifică. Și totuși semnifică. Așa încât, în concepția lui Eco, textul iconic, mai mult decât să depindă de un cod, este un proces de instaurare a codului. Vezi și Eco (1998) "Reflections à propos du débat sur l'iconisme (1968-1998)".

⁶¹ Grupul g, Centre d'etudes poetiques, Universite de Liege, Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg, Phillipe Minguet, 1992

⁶² Grupul g consideră că există două feluri de abordare a imaginii din perspectivă semiotică, fiecare dintre ele cu o metodă și un obiect de studiu diferit. Prima, *macrosemiotica* este o abordare generală a legilor semnificației vizuale, iar noi am subliniat mai ales strânsa legătură pe care *macrosemiotica* o are cu iconologia. *Microsemiotica*, în schimb, este abordarea care vede imaginea drept un enunț alcătuit dintr-o sumă de semne vizuale. Un bun exemplu este cercetarea lui Rene Lindekens, *Elements de semiotique visuelle*, 1976, în care domnește modelul lingvistic aplicat imaginii. Însă cel mai bun exemplu de microsemiotică este chiar tratatul Grupul μ.

⁶³ Grupul g, 1992, pag 9

⁶⁴ vezi și recenzia la volum a lui Sonesson din 1996

⁶⁵ vezi și numărul special al revistei *Visio* dedicat iconismului și intitulat „Iconicite, Hypoiconicite”, vol.3, nr. 1, printemps 1998.

⁶⁶ l'icone est ce qui exhibe la meme qualite, ou la meme configuration de qualitts, que l'objet denote, par exemple une tache noire pour la couleur noire; les onomatopees; les diagrammes qui reproduisent des relations entre proprietes", Ducrot, Todorov, 1972, pag. 115

⁶⁷ Car s'il y'a un referent au sign iconique, ce referent n'est pas un „objet” extrait de la realite, mais, toujours, et d'emble, un objet culturalise. [...] Si l'on copie quelque chose, c'est un aspect selections de l'objet; et on le communique dans un enonce ou au *content* (contenu) se mele indissolublement un *comment* (commentaire)" Grupul μ, 1992, pag 130

⁶⁸ Klinkenberg, 1996, pag 291-292

⁶⁹ Grupul μ, 1992, pag.186

⁷⁰ Kandinsky, 1980, pag 15.

⁷¹ Această linie de analiză apare mai ales la Alois Riegl în *Istoria artei ca istorie a stilurilor*, 1998

⁷² Kandinsky, 1980, pag.16

⁷³ Kandinsky, 1994, pag 118

⁷⁴ Vasari, 1968

⁷⁵ Grupul .t, 1992, pag.191

⁷⁶ Grupul μ, 1992, pag.195

⁷⁷ *Dictionar de artă*, vol II, 1998, pag.164

⁷⁸ Grupul μ op cit, pag. 213

⁷⁹ Sistemática formei a fost studiată mai ales din perspectiva psihologiei percepției vizuale și în studiile lui Arnheim (1995) se pot găsi numeroase referiri la semnificația

raportului central-marginal. Arnheim descrie structura compoziției plastice considerând că, elementele de pornire nu sunt lucruri sau forme, ci vectori." pag.27

⁸⁰ *Dicționar de artă, vol II, 1998, pag 161*

⁸¹ *Dictionar de artă, vol 11, 1998, pag. 113*

⁸² *Dicgionar de artă, vol II, 1998, pag. 267*

⁸³ Les traits formes, ou la couleur, ou la texture peuvent en effet etre interpretes comme le produit d'une disposition psychique ou phisique particulisre supposee. Le produit devient ainsi signe fige de cette disposition : telle trâce plastique renvoyant a la „hâte", a la „fluidite des sentiments et des perceptions", telle plage de couleur uniforme renvoyant a la „stabilite".Les signifies plastiques seraient donc un systeme de contenus psychologiques postules par le recepteur, et qui n'ont pas necessairement de correspondant dans la psychologie scientifique."Grupul μ , 1992, pag.195

⁸⁴ vezi și Carani, 1996-1997

Capitolul II

MODELE LITERARE ÎN NARAȚIUNEA VIZUALĂ

„Orice tablou este ilustrația unui text absent“

Imaginea poate fi citită așadar în două chei care nu se exclud reciproc: există un cod ce ține în primul rând de percepția și de semiotica specifică limbajului vizual, dar există, de asemenea, o lectură iconologică care cere interpretarea în context cultural (referința la texte literare, legende, etc.). Narațiunea vizuală presupune, mai mult decât oricare alt tip de imagine, utilizarea ambelor chei de lectură, iar în *repertoarul* privitorului ar trebui să se găsească atât cunoștințele pentru decodarea limbajului plastic, cât și cultura necesară legării secvenței vizuale de o poveste la care se face aluzie prin titlu. Desigur, un tablou poate fi interpretat în cheie pur plastică, deci înțeles la un nivel preiconografic și dacă privitorul nu se află în posesia codului cultural înțeles în sens larg. Dar, în cazul acesta narațiunea vizuală este absentă.

1. *Sensul termenului de narațiune*

În principiu, sensul termenului de *narațiune* este acela de discurs oral sau scris care are ca subiect un *eveniment sau mai multe*. Această definiție presupune ca de la sine înțeles faptul că povestea se exprimă prin intermediul limbajului verbal. Numai prin extindere de sens se poate trece de la expresia verbală la alte expresii și există un al doilea sens al termenului unde *narațiune* desemnează succesiunea de evenimente, reale sau imaginare, indiferent de limbajul în care se exprimă.

Diferența esențială dintre aceste două accepții ale termenului este că, în timp ce prima definiție se referă la uzajul comun al cuvântului, cea de-a doua introduce o lărgire de sens tocmai la nivelul substanței expresiei. În orice caz, indiferent la care dintre definiții ne referim, trebuie remarcate două lucruri; primul este că *fără eveniment sau chiar succesiune de evenimente nu există narațiune*; din acest motiv, se pune accentul pe *necesitatea devenirii temporale în realizarea oricărei narațiuni*. Cel de-al doilea lucru important este că *termenul de narațiune se referă în primul rând la limbajul verbal și că de câte ori îl vom folosi pentru imagine, vom face o extindere de sens*. Această idee ridică însă tulburătoarea întrebare: nu cumva atunci când receptăm o narațiunea vizuală, o facem cu instrumentele pe care ni le dă narațiunea verbală? Oare nu cumva, atunci când vedem o imagine ce ar putea reprezenta o narațiune, proiectăm, conștient sau nu, asupra ei o poveste pentru a umple spațiile de indeterminare?

Ideea care se află la baza tuturor teoriilor structuraliste despre narațiune este că orice narațiune are două părți: o *istorie, conținutul* sau lanțul de evenimente (acțiuni și întâmplări, personaje și descrieri) și un *discurs*, adică *expresia*, modul în care conținutul

este comunicat. În alți termeni, istoria se referă la **ce** se spune într-o narațiune, iar discursul la **cum** se face acest lucru. Așa încât, cercetătorii structuraliști din domeniul naratologiei au încercat să găsească un model de analiză care să se poată aplica oricărei narațiuni. Teoria lor este că în spatele mulțimii de forme narative se ascunde un tipar comun (conținutul, *istoria*) care se manifestă sub forme diferite (actualizarea într-un *discurs* concret).

Această idee a împărțirii narațiunii în două planuri poate fi foarte productivă pentru analiza imaginii, deoarece separă conținutul de expresie și pornește de la premisa că același conținut poate fi materializat în mai multe substanțe ale expresiei. Pentru clarificare, vom reproduce schema lui Seymour Chatman, cercetător american care a făcut o paralelă între narațiunea literară și film :

	Evenimente: acțiuni, întâmplări personaje, descrieri	Forma conținutului
Istorie (Conținut)	Oameni, lucruri, etc, procesate de codul cultural al autorului	Substanța conținutului
Narațiune	Structura transmisiei narative	Forma expresiei
Discurs (Expresie)	Manifestare : verbală, cinematică baletică, vizuală	Substanța expresiei

Din această schemă ar reieși deci că, în principiu, același conținut narativ ar putea fi exprimat în mai multe expresii; deci, atunci când se face trecerea de la un cod la altul, în cazul acesta de la verbal la vizual, conținutul narativ ar trebui să rămână același, și doar expresia să se modifice. Însă fiecare cod transmite semnificația diferit, iar diferențele dintre limbajul verbal și cel vizual sunt foarte mari. Mai precis, substanța expresiei, adică structura transmisiei narative, se modifică și ea atunci când se modifică forma expresiei. De altfel, în mod evident, receptăm diferit narațiunea într-un roman față de cea dintr-un tablou. Nu mai puțin totuși, este important că legătura dintre o narațiune literară și un tablou care îi preia subiectul este clară. Vom încerca să urmărim în acest capitol în ce mod conținutul, *istoria* literară, se modifică sau nu atunci când se trece de la un limbaj la altul; pentru aceasta, vom urmări mai ales modul în care se realizează narațiunea în imaginea fixă .

2. De la acțiune la narațiune

Dacă definim narațiunea drept eveniment sau sumă de evenimente, atunci prima problemă care se ridică este în ce mod imaginea fixă poate găsi o metodă de a trece de la reprezentarea unei acțiuni la narațiune. Observând că multe tablouri sunt considerate narative deoarece reprezintă *acțiuni*, Kibédi Varga, autorul singurului model cu valoare teoretică în naratologia vizuală, încearcă să delimiteze elementele minimale ale unei

narațiuni vizuale pornind de la ideea că aceasta necesită prezența unor ființe vii aflate în acțiune. Dar, continuă el, un subiect, un obiect și o acțiune sunt suficiente pentru a constitui o narațiune? Deoarece, ceea ce caracterizează orice poveste este faptul că ea prezintă una sau mai multe acțiuni într-un cadru teleologic: povestea are un început și un sfârșit și, în plus, conține o înfruntare, triumful asupra unui obstacol. În acest context, se va formula problema esențială a teoriei sale, și anume analizarea modului în care se poate face *trecerea de la reprezentarea unei acțiuni la narațiune*.

Una dintre metode este multiplicarea *acțiunilor* prin *juxtapunerea* imaginilor; Kibédy Varga amintește experimentul cineastului rus, Kulechov, care a juxtapus imagini non-narative, fără legătură între ele, în care prima arăta mereu același portret, în timp ce a doua reprezenta obiecte variate; rezultatul a fost că publicul interpreta expresia feței personajului într-o manieră diferită de fiecare dată, iar interpretarea și deci sensul acțiunii, depindea de obiectul asociat. Kibédy Varga trage de aici concluzia că juxtapunerea a două imagini non-narative, dintre care una conține o ființă vie este suficientă pentru reprezentarea unei *acțiuni*. Și mai interesant este cazul alăturării unor imagini narrative cu subiecte independente, care spun povești diferite și care poate duce tot la alcătuirea unui tip de discurs narativ. Spre exemplu, Egon Verheyen a încercat să restabilească ordinea în care cele cinci tablouri ale lui Mantegna, Perugini și Costa erau dispuse în „Studiolo“ al Isabellei d’Este la Mantova pentru a regăsi sensul de natură narativă care trebuia să-i transpară privitorului.

Seria de imagini narrative este creată pe principiul *juxtapunerii acțiunilor*. Varga observă că cele mai multe astfel de serii narrative au în centru *biografia* ale unui erou, sfânt sau rege. Concepute pentru a-și ocupa locul în decoruri grandioase, biserici sau palate, tapiseriile sau frescele erau astfel concepute încât poveștile reprezentate să se integreze arhitecturii. Considerentul naratologic care duce la alegerea *biografiei* eroice ține de o anumită linearitate și simplitate a acestui tip de discurs, iar autorul observă că în multe tapiserii legăturile dintre imagini sunt puține, ceea ce le unifică fiind personajul central și paradigma măreției lui. Varga pune în aceeași categorie biografia, epopeea și tapiseria, considerându-le genuri narrative care se apropie de retorica epidictică a elogiului.

Imaginea unică poate sugera devenirea temporală și *prin multiplicarea scenelor în interiorul aceluiași tablou*, iar Varga analizează patru exemple în care apar tipuri diferite de *juxtapunere*. Într-un tablou inspirat din *Metamorfozele* lui Ovidiu, *Apolo și Daphne*, Bonsignori reprezintă într-un mod neverosimil cele două *acțiuni* ale poveștii, urmărirea și metamorfoza, *alăturându-le* pur și simplu: Apolo apare de două ori, Daphne la fel, o dată figurată ca fată și o dată ca dafin. Benozzo Gozzoli utilizează în schimb pentru povestea morții Sfântului Ioan Botezătorul o metodă mai subtilă: în avant-scenă Salomeea dansează, în timp ce Ioan Botezătorul e decapitat într-o cameră laterală, iar într-o cameră din spate Salomeea oferă capul lui mamei sale. Folosind acest procedeu al *repetiției*, pictorul figurează personajele variindu-le poziția și dimensiunea.

În *Întâlnirea sfîntului Anton cu Sfîntul Paul* Sasseta recurge la un procedeu asemănător, dar atenuează neverosimilul și mai mult. Pictorul arată dificultățile pe care sfântul Anton a trebuit să le învingă înainte de a-l întâlni pe sfântul Paul, reprezentându-l în trei etape ale parcursului său; spațiul care separă cele trei apariții este atât de dens, încât, în opinia lui Varga, înlocuiește timpul. În cel mai interesant exemplu, *Mana* lui Poussin, organizarea spațială sugerează devenirea temporală. Poussin figurează israeliții culegând mana în deșert, iar lectura tabloului începe în josul tabloului în stînga (nenorocirea celor care suferă de foame), merge spre dreapta (descoperirea manei care cade din cer) și se termină mai sus, în centru, unde șefii mulțumesc lui Dumnezeu. Fără a se dubla sau tripla același personaj, ca în celelalte cazuri discutate, Poussin

departează grupuri care reacționează mai repede sau mai încet. În toate exemplele expuse Kibédy Varga a urmărit modalitățile prin care pictorii au reușit sugerarea *mișcării*, fără de care narațiunea nu poate fi concepută.

Un alt caz este acela al imaginii unice în care nu se figurează decât un moment. Reprezentarea *acțiunilor* diverse (Poussin) este înlocuită aici de *emoțiile* contradictorii înscrise pe chipul personajelor, adică ceea ce prescrie doctrina *punctum temporis* (*pregnant moment*), elaborată mai ales de Shaftesbury la începutul secolului al XVIII-lea: pictorul, pentru a cuprinde întreaga poveste, trebuie să aleagă momentul de maximă tensiune, acela în care personajul își dă seama brusc de o schimbare, iar chipul său reflectă *emoții violente și contradictorii*. Kibédy Varga exemplifică această metodă prin *Festinul lui Balthazar* de Rembrandt și *Les reines de Perse devant Alexandre* de Le Brun. Aici expresia de pe chipul personajelor încarnează peripeția și sugerează restul poveștii, atât ceea ce precede acțiunii reprezentate, cât și ceea ce urmează. Emoțiile de pe chipurile personajelor repartizate în spațiu conțin o mare gamă, care, într-o reprezentare teatrală, s-ar succede *în timp* pe fețele și în acțiunile personajelor. Într-o astfel de abordare, nu se caută comunicarea unei povești, ci a sensului ei, mesajul său emoțional: frica lui Balthazar, generozitatea lui Alexandru. Lentoarea epică din tapiserii este depășită prin alegerea unui moment de criză, iar narațiunea se pierde, locul ei fiind luat de mesajul retoric.

Autorul va face apoi o taxonomie a tipurilor de imagini narative: *tabloul unic* (alcătuit din *unul* sau *mai multe* nuclee juxtapuse) și *seria* (în cadrul căreia fiecare imagine poate fi alcătuit din *unul* sau *mai multe* nuclee juxtapuse). În opinia sa, distincția cea mai importantă se poate face între narațiunea vizuală în *serie* și cea comprimată într-o *singură imagine*, pentru că fiecare dintre aceste formule exprimă o concepție anume. *Seria* narativă are un caracter epic, povestește viața unui erou și caută să deștepte admirația privitorului, iar imaginea unică are un caracter dramatic, sugerează o criză și suscită receptorului emoții violente, ca mila, simpatia, spaima. *Narațiunea epică* este paratactică, iar *narațiunea dramatică* este una concentrată și ierarhizată, fiecare detaliu fiind supus intrigii principale, care se îndreaptă spre o criză.

3. Modelul lui Genette

Abordarea lui Kibédy Varga pornește de la exemple și încearcă o sistematizare și clasificare a lor, urmărind mai ales modurile în care imaginea poate semnifica *mișcarea* și *devenirea temporală*. În ceea ce ne privește, vom face un demers invers din cauză că pornim de la ideea că narațiunea este un gen eminent verbal și că majoritatea imaginilor narative pornesc de la un text. În plus, credem că privitorul este marcat de obișnuința lecturii textelor narative și că tinde să utilizeze un mecanism asemănător până la un punct și pentru interpretarea imaginii. De altfel, considerăm că relația dintre text și imagine se vedește a fi deosebit de puternică în cazul artei narative; o dovadă ar fi că perioadele din istoria picturii care au apreciat cel mai mult arta narativă, Evul Mediu, Renașterea, Clasicismul au fost și cele care au acordat cea mai mare atenție legăturii dintre aceste două arte; de asemenea, credem că prima etapă în desprinderea picturii de narațiune a fost despărțirea de literatură. Așa încât, în cele patru tipuri de imagine alese de noi, tabloul cu subiect literar, ilustrația, *seria* narativă și banda desenată, vom urmări modul în care narativitatea imaginii se schimbă în funcție de raportarea la text.

Ceea ce ne propunem în acest capitol este o abordare mai sistematică, extinzând un model literar spre realizarea unei metode de analiză a imaginii narative fixe. Evident, limbajul vizual reprezintă narațiunea cu totul altfel decât textul literar și de aceea conceptele preluate vor fi redefinite din temelii. Dar cum în domeniul narațiunii literare există mai multe metode verificate, care și-au dovedit valabilitatea, iar cercetătorii structuraliști pretind că dau o gramatică a narațiunii care s-ar aplica tuturor poveștilor posibile, vom încerca să o aplicăm imaginii narative. Dintre modelele propuse de naratologi, l-am preferat pe cel al lui Genette (*Figures III*) și vom încerca să adaptăm conceptele utilizate de el în narațiunea verbală. Pentru a analiza imaginea ne vom baza pe ideile prezentate pe larg în capitolul anterior: ***imaginea codifică prin organizarea sa spațială o semnificație, în cazul exemplelor alese de noi, o semnificație narativă, care poate fi citită și interpretată; enunțul vizual utilizează două tipuri de semne, cel iconic și cel plastic și se poate face o lectură a imaginii după acest model.***

Genette analizează discursul narativ literar în funcție de trei categorii, împrumutate din analiza verbului, **timpul**, **modul** și **vocea**. Ar putea părea paradoxală încercarea de a adapta imaginii un model ce își are originea în analiza verbului, însă, în ultimă instanță, a povești înseamnă a utiliza verbe. Pe de altă parte, cele trei categorii aduc în lumină o serie de probleme foarte importante, cum ar fi timpul imaginii, problematica naratorului, perspectiva narativă, și altele. Deși teoria lui Genette este foarte cunoscută, vom relua definițiile date de el, reformulându-le pentru imagine.

4. Timpul povestirii

Genette pornește de la ideea că **timpul povestirii** nu este niciodată egal cu *timpul desfășurării evenimentelor în istorie*, iar raporturile dintre timpul istoriei și cel al discursului vor deveni relevante pentru analiză. Toată lumea știe că succesiunea evenimentelor într-o povestire sau un roman poate fi alta decât cea în care se petrec în istorie și revine cititorului sarcina să le lege și să le așeze în **ordinea** firească, logică. De asemenea, în discursul narativ evenimentele pot fi povestite în diverse ritmuri, sau mai precis, **durata** lor poate varia în funcție de viteza pe care autorul o consideră necesară. De asemenea, o poveste poate repeta, ca un leit-motiv, evenimente care nu se întâmplă în timpul istoriei decât o dată, iar **frecvența** repetării lor este relevantă.

Una dintre cele mai interesante idei din acest pasaj este aceea a iluziei temporale pe care o propune textul literar; astfel, *timpul narațiunii* nu este un timp logic, ci numai un simulacru, numit de autor *pseudo-timp*. Narațiunea verbală își permite, așadar să dilate anumite momente, să reducă sau să treacă sub tăcere altele, selectându-le în funcție de relevanța lor pentru semnificația textului. Timpul discursului narativ verbal devine astfel același lucru cu *timpul lecturii*, iar acest mod de a pune problema este esențial pentru analiza imaginii. Dacă singurul timp „măsurabil“ al narațiunii verbale este acela al lecturii, atunci în această ecuație poate fi introdus și **timpul lecturii imaginii**. Chiar dacă lectura imaginii diferă profund de cea a textului, totuși, cel puțin în cazul narațiunii vizuale, privitorul trebuie să lege traseele potențiale ale lecturii într-o poveste.

Important este că timpul discursului verbal este el însuși un timp iluzoriu. În opinia lui Roland Barthes, temporalitatea este doar o clasă structurală a discursului narativ exact la fel cum în limbă timpul nu există decât sub formă de sistem. Din punctul de vedere al narațiunii, ceea ce numim *timp* nu există decât funcțional deoarece

timpul propriu-zis nu aparține discursului, ci referentului; narațiunea și limba nu posedă așadar decât un timp semiologic, adevăratul fir temporal fiind o iluzie referențială.

5. *Lectura imaginii și timpul receptării* .

La fel ca textul literar, imaginea propune și ea *un pseudo-timp care este acela al lecturii sale*. Lessing considera că tabloul este perceput instantaneu, și a clasificat artele în funcție de criteriul receptării lor, dar concepția sa se bazează tocmai pe ideea că pictura *nu ar trebui* să ceară o interpretare în timp. De altfel, Lessing așază pictura narativă la coada ierarhiei sale valorice tocmai deoarece *acceptă că interpretarea ei se face în timp*. Însă diferența fundamentală dintre lectura unui text și perceperea unei imagini constă mai ales în faptul că prima se realizează într-o ordine fixă, în timp ce în cea de-a doua libertatea este mult mai mare.

În ceea ce privește lectura instantanee a imaginii, aceasta este o iluzie. Ochiul are într-adevăr o percepție globală instantanee a ansamblului, însă pentru a înțelege imaginea, privitorul trebuie să *o citească*. În primul capitol al cărții *Le regard dans le texte—Image et écriture du Quattrocento au XXe siècle*, Gandelman, face o foarte interesantă analiză a lecturii imaginii, bazată pe conceptele lui Riegl și Wölflin, dar și pe o serie de cercetări din domeniul psihologiei vizuale. Astfel, mai mulți cercetători (David Norton, Lawrence Stark, Yarbus) au făcut diagrame ce materializează mișcările privirii pe măsură ce receptează o imagine. Se obțin în urma experimentelor o serie de grafice care descriu diverse drumuri posibile parcurse de ochi în receptare. Ochiul nu urmărește imaginea ca pe un text, ci oscilează în jurul centrilor de lumină, culoare sau formă care alcătuiesc compoziția; în acest mod, privitorul recompune mental acțiunea citind mișcarea potențială și expresiile personajelor drept semne ale acțiunii. Sintaxa narativă a imaginii, adică *organizarea spațiului figurativ*, nu este aceeași cu a textului literar, *ci are propriile sale reguli*. Judecând după tratatele de pictură de după Renaștere, care analizează organizarea spațială a tabloului (Alberti, Leonardo, Poussin, le Brun, Hogarth), această sintaxă este împrumutată în mare măsură din *teatru* și *retorică*. Locul cuvintelor și cel al discursului narativ literar este luat în imagine de *mișcarea și expresia grupurilor de figuri* .

Lucru observat de Louis Marin, care analizează sintaxa spațiului figurativ din această perspectivă; el observă că modul de configurare a *relației spațiu-figuri* este foarte diferit în tablourile lui Poussin față de cele ale lui Caravaggio. În timp ce Poussin acordă o mare atenție așezării personajelor pe diverse nivele de adâncime, articulându-le în funcție de o instanță centrală, Caravaggio preferă adâncimea iluzorie a unui fond negru. Nivelele de adâncime care articulează spațiul tabloului lui Poussin sunt cele care permit o interpretare narativă a tabloului, deoarece spectatorul *citește* imaginea ca pe o istorie, rearticulând-o într-o diacronie de enunțuri narrative. În schimb, în tablourile lui Caravaggio, nu se reprezintă o acțiune diversificată, timpul acțiunii fiind redus la o secundă, la un instantaneu. „L'action, autrement dit, est immobilisée, statufiée, stupefiée: effet Méduse“. De aici apare o consecință privitoare la modul lui Caravaggio de a concepe arta narativă: istoria reprezentată de tablou este anulată și trădată pentru că tabloul nu pune la dispoziție decât marginea extremă a suprafeței, prim-planul. Fondul negru al tabloului fiind atât de aproape de suprafața tabloului, tinde să se confunde cu ea, iar solul scenei fiind o avant-scenă, personajele sunt în permanență împinse înainte, ca și cum ar fi figuri în relief pe un plan fix.

Istoria se poate spune așadar cu semne iconice prin utilizarea expresiilor personajelor și prin etajarea în spațiul imaginii a unor nivele de adâncime. În felul

acesta, ochiul recompune un ipotetic traseu spațial și fizionomic al personajelor, proiectând timp asupra imaginii. În schimb, spațiul negru al tabloului *Capul Meduzei* de Caravaggio distruge efectul de perspectivă, anulând narațiunea și timpul; fondul negru al tablourilor lui Caravaggio se constituie într-un spațiu care expulzează personajele și obiectele în avant-scenă și surprinde spectatorul.

În orice caz, mai ales în cazul unei imagini narative, lectura și înțelegerea se face treptat; iar în cazul în care se preia un text cunoscut anterior de către privitor, lectura vizuală se împletește cu amintirea textului. Interpretarea iconologică după modelul propus de Panofsky, în care se pornește de la ideea că privitorul proiectează asupra tabloului o sumă de elemente cunoscute anterior, recreând-o prin receptare, se aplică cel mai bine în cazul imaginii narative. Așa încât, *când vorbim despre timpul imaginii ne referim la pseudo-timpul lecturii ei.*

6. Ordinea discursului narativ

Timpul discursului literar este studiat de Genette în funcție de trei parametri, ordinea, durata și frecvența. **Ordinea** se definește în funcție de modul în care se raportează *discursul* narativ la cronologia logică a *istoriei*. Discursul literar poate face o serie de paranteze temporale și acceptă revenirile sau anticipările, dar imaginea, atunci când nu se sprijină pe un text aflat în proximitate (ca în cazul ilustrației), trebuie să respecte ordinea logică a timpului istoriei; altfel, întreg universul narativ se dezorganizează.

Majoritatea tablourilor în serie prezintă o suită de episoade a căror ordine este cea cronologică. Există și excepții, puține, de la această regulă. Spre exemplu, într-o serie de cinci fresce din Pompei reprezentând moartea lui Hector, artistul modifică ordinea secvențelor plasând scena în care Ahile îl omoară pe Hector în centru, adică în poziția a treia și nu în a doua, unde ar fi trebuit cronologic să stea. Această tehnică este o influență a teoriei “in medias res” pe care teoreticienii clasici o recomandau epopeii și tragediei, și anume să înceapă reprezentarea dintr-un moment cât mai apropiat deznodământului. Facând o paranteză temporală la fel ca Homer, pictorul și-a permis să substituie timpului logic un timp retoric. Aristotel recomanda de altfel aceste paranteze temporale care în textul literar aveau funcția de a așeza într-o lumină mai clară evenimentul relevant. În imagine însă, numai răspândirea subiectului îngăduie această devansare, iar pictorul din Pompei se baza pe faptul că toată lumea cunoaște ordinea în care se petrec evenimentele din textul homeric pentru a face această inversiune retorică. De altfel, locul pentru care este concepută imaginea are mare importanță, facilitând interpretarea; spre exemplu, în biserici exista o organizare spațială relativ fixă care așeza într-o *ordine* funcțională imaginile. În schimb, tablourile de șevalet fac lectura în cheie narativă mai dificilă.

Un caz interesant de spațializare a timpului apare în tablourile lui H. Bosch care au ca subiect *Paradisul*. Într-unul dintre ele, aflat la Viena, Bosch ilustrează trei momente ale istoriei biblice, *Facerea femeii*, *Ispitirea* și *Izgonirea din rai*, pe care le dispune vertical, cronologia mergând de jos în sus. Prin succesiunea acestor trei nuclee narative, se obține un simulacru al desfășurării temporale, deși, în același timp, scenele sunt receptate și global. *Ordinea* dispunerii lor este însă semnificativă, pentru că, în cazul acestui tablou, face ca privirea să se oprească în centru, pe scena Izgonirii. În *Paradisul* aflat la Madrid, tehnica vizuală folosită diferă, dar semnificația simbolică a ordinii este aceeași. Aici, Bosch figurează aceleași trei momente, însă în ordine inversă, cronologia scenelor venind de sus în jos. scena *Tentației* ocupă centrul imaginii, însă

imaginea *Izgonirii* domină compoziția tabloului prin mărimea personajelor. Organizarea spațială, *ordinea* nucleelor temporale capătă astfel o valoare simbolică. La fel ca în textul literar, dar poate chiar mai explicit, amplasarea în funcție de centru devine esențială. De altfel, în imagine timpul poate fi sugerat numai prin spațiu și recuperat prin *lectură*. În cazul tabloului cu mai multe nuclee narrative, sau al seriei de imagini, așa cum apare și în exemplele comentate de Kibédy Varga, metoda *juxtapunerii* dă rezultate. Pentru imaginea unică parametrul *ordinii* trebuie redefinit; într-o astfel de imagine devine relevantă *selecția* momentului reprezentat în imagine, pentru că în funcție de acesta se organizează întreaga poveste.

Tablourile lui Bosch aduc în lumină și o altă problemă, anume ordinea privirii. Centrii cromatici sau formali ai imaginilor sunt concepuți în așa fel încât să orienteze privirea, privire care are o libertate în bună măsură iluzorie. Rămâne adevărat că în percepția imaginii libertatea este mai mare decât în lectura unui text, însă unii cercetători au demonstrat că această percepție se face în funcție de compoziția (*ordinea în sens vizual*) tabloului. Ordinea percepției vizuale este influențată și de obișnuința europeană a sensului lecturii, de la stânga la dreapta. Spațiul tabloului este asimilat, din punctul de vedere al percepției vizuale fie foi de hârtie, fie scenei teatrale. De exemplu, în reprezentările ce au ca subiect Anunțarea Maicii Domnului, imaginea Fecioarei apare în stânga, în timp ce îngerul este reprezentat în dreapta privitorului. Explicația ar fi că, la fel ca în scena de teatru, personajele care își fac intrarea, vin dinspre stânga. De asemenea, atunci când se figurează un personaj în mișcare, dinamismul acestuia este sporit dacă mișcarea este orientată dinspre dreapta spre stânga.

Elementele specifice modului de receptare al imaginii fac ca parametrul **ordinii** să capete o valoare diferită pentru imagine. Există, pe de o parte, influențe venind dinspre teatru sau obișnuința lecturii textului, dar, pe de altă parte există și o serie de elemente pur plastice care orientează ordinea privirii. Aici devin relevante semnificațiile semnului plastic, enumerate în capitoul anterior. Astfel, organizarea *formală* (dimensiune, poziție, orientare), *cromatică* (luminozitate, saturație, tentă) sau *texturală* (granule, pete) a imaginii structurează spațiul conducând privirea într-o *ordine* care accentuează sau pune în umbră narativitatea. De asemenea, trebuie remarcat că în cazul ilustrației *ordinea* reprezentării vizuale este prestabilită de text. În banda desenată, unde imaginea se bazează pe suportul verbal al dialogului personajului, se pot face paranteze temporale pentru că asupra prezentului perpetuu al imaginii se proiectează timpul verbului.

În concluzie, vom analiza parametrul ordinii în funcție de două criterii : relația cu textul literar la care face aluzie (selecție și organizare) și criteriul plastic (elemente specifice limbajului vizual).

7. Durata timpului narativ

Cel de-al doilea parametru ce definește **timpul discursului narativ** în teoria lui Genette este **durata**, care variază în funcție de viteza povestirii. Astfel, autorul se poate opri asupra unei **scene**, obținând iluzia că timpul povestirii este egal cu timpul desfășurării ei în istorie, sau poate grăbi ritmul povestirii rezumând câțiva ani în câteva propoziții (**sumarul**); de asemenea, el poate opri timpul povestirii făcând o **pauză** narativă (o descriere, o paranteză explicativă, etc.). Sau, autorul poate face o **elipsă**, omițând explicit sau implicit o perioadă din timpul *istoriei*. Așadar, cele patru ritmuri care definesc **durata** discursului narativ sunt **scena**, **elipsa**, **sumarul** și **pauza**.

Sumarul, specific codului verbal, este dificil de figurat cu mijloace exclusiv vizuale. Imaginea reușește greu o comprimare a timpului de anvergura celei pe care o poate utiliza limbajul verbal. Dar sumarul poate apărea exprimat în cuvinte, ca un fel de explicație a întregii scene sau pentru a umple *elipsa* temporală dintre *scene*. În cazul gravurilor lui Hogarth, sau inscripțiilor din mozaicurile din biserici, autorul adaugă un mic text explicativ și rezumativ pentru a facilita înțelegerea. În banda desenată, la începutul albumului poate apărea un **sumar** făcut de autor cu scopul de a clarifica amplasarea acțiunii; câteodată, autorul poate intercala un rezumat în interiorul albumului chiar, dând în felul acesta informațiile necesare, dar pe care nu dorește să le illustreze. De altfel, banda desenată utilizează în egală măsură cuvântul și imaginea, iar majoritatea tehnicilor narative literare își găsesc acolo corespondentul.

Am putea interpreta unele imagini drept **sumarul** unei întregi povești, însă acest lucru se poate întâmpla numai când povestea pe care o reprezintă este foarte cunoscută privitorilor. Spre exemplu, tablourile cu subiect religios (*Cina cea de taină*), care sunt privite nu ca reprezentând o scenă în sine, ci ca simboluri ale istoriei cristice. Însă o astfel de definiție a **sumarului** funcționează doar la nivel simbolic.

Foarte interesant, cazul imaginilor medievale în care sfinții sunt portretizați conform unui tipar prestabilit și împreună cu atributul lor; acest atribut, grătarul pentru sfântul Laurențiu, mielul pentru Sfânta Agnes, săgeata pentru Sfântul Sebastian, trimite metonimic la povestea martirizării lor, bine cunoscută privitorilor din acea vreme. Atributul poate fi deci interpretat ca rezumat al întregii povești. Pentru un privitor din alt secol sau altă cultură însă, care nu cunoaște aluzia narativă conținută în această reprezentare simbolică, imaginea se receptează descriptiv.

Parametrul cel mai relevant pentru studiul temporalității vizuale este însă *scena*. În literatură, scena se caracterizează prin egalizarea timpului discursului cu cel al istoriei; mai clar, avem, ca cititori, iluzia că acțiunea se petrece chiar sub ochii noștri. La fel ca în narațiunea verbală, și în imagine conceptul de *scenă* se înțelege mai bine prin raportare la teatru. ***Iar dacă în textul scris avem iluzia că asistăm la discuția personajelor, în imagine avem iluzia că le vedem.*** Astfel, termenul de *scenă* în narațiunea vizuală devine cvasi-sinonim cu acela de **tablou** în teatru. De altfel, mulți cercetători analizează influența pe care a avut-o spectacolul în conceptualizarea spațialității plastice.

Francastel expune pe larg influența transpunerii în imagine a unor teme provenind din sărbătorile religioase. Mergând pe urmele cercetărilor lui Kernodle, Mâle sau Cohen, Francastel afirmă că teatrul din Quattrocento utiliza un ansamblu de accesorii identic cu cel al picturii, împrumutat din reprezentațiile populare; și mai ales, că acest împrumut are ca efect un anumit mod de reprezentare a spațiului. Într-un studiu intitulat *Un mister parizian ilustrat de Ucello: Miracolul ostiei la Urbino*, autorul observă că formula spațială adoptată în Quattrocento de Ucello este legată de transpunerea în imagine a spectacolelor mimate, în așa fel încât să se dea iluzia unui spectacol văzut în piață și pe străzile orașului, în fața munților ce înconjoară orașul Urbino: „o idee preconcepută pur picturală care duce la o combinație cu totul convențională a unor fundale de peisaje pictate pe o pânză de fond în asociație cu o figurație, în prim plan, de scene mai mult sau mai puțin procesionale sau de defilări, prefigurare a formulelor scenelor clasice.”

Hubert Damisch merge chiar până acolo încât intitulează unul dintre subcapitolele cărții sale „La drame giottesque et ses acteurs” și observă că decupajul făcut de Giotto spațiului plastic este *o punere în scenă*. După părerea lui Damisch, nu se poate defini reprezentarea spațiului în tablou numai în termeni geometrici deoarece *spațiul plastic are și o calitate dramatică*. Cadrul tabloului nu apare ca un simplu receptacul al

corpurilor sau obiectelor ci, din compoziția și dispoziția figurilor, din jocul lor, din spațiul care le separă se naște o scenă de teatru. Referindu-se la problema aparițiilor miraculoase sau onirice, Damisch observă că punctul comun cel mai important dintre pictură și teatru se găsește în elaborarea unei „sintaxe a reprezentării“. Urmărind istoria reprezentării norului în pictură, autorul va observa că, deși frescele lui Giotto din Assisi nu rup total cu tradiția medievală de figurare a spațiului, folosesc pentru prima oară reguli de integrare inedite de natură esențialmente dramatică. Imaginile sunt niște *scene* distincte care corespund unor momente alese din narațiune, separate unele de altele prin coloane în *trompe l'oeil*, dar care își păstrează coerența privite independent.

În principiu, orice imagine dinamică poate fi considerată o *scenă*, în măsura în care dă privitorului iluzia că asistă la o acțiune pe cale a se petrece. Elementul dramatic al tabloului este legat de un anumit retorism și dinamism al gesturilor, semn al faptului că pictorul încearcă să surprindă iluzia mișcării. În orice caz, adâncimea spațiului plastic și amplasarea figurilor în poziții care sugerează că tabloul este o scenă de teatru înghețată au efectul de a potența narativitatea.

Aproape orice narațiune vizuală are la bază o *elipsă*. Din întreaga poveste nu se selectează decât unul sau câteva momente, iar acest fapt devine evident în momentul în care se face o paralelă între text și ilustrație sau între un mit și un tablou care are același subiect. De altfel, teoria *punctum temporis* are la bază principiul *elipsei*. Cum va observa Grupul μ o imagine nu poate decât semnifica durata. Privitorului îi revine sarcina de a umple spațiile temporale sau narrative lăsate goale, fie că este vorba despre o singură imagine sau mai multe, de ilustrație, tablou, serie de imagini sau banda desenată. Diferența care apare între aceste tipuri de reprezentare ține de numărul momentelor selectate. Pentru că momentul metonimic înghețat al tabloului diferă profund de elipsele, relative totuși, din banda desenată. De asemenea, atunci când comentariul explicativ din josul imaginii umple golul temporal cu ajutorul cuvântului, ca în gravurile lui Hogarth, *elipsa* se reduce. Iar când imaginea nu are decât rolul de a completa textul, ca în cazul ilustrației, atunci devine relevantă selecția momentelor considerate importante de ilustrator; în felul acesta se poate judeca gradul de „trădare“ a textului de către imagine.

Important este că enorma *elipsă* care apare în narațiunea vizuală într-o singură imagine cere din partea privitorului un mare efort de imaginație. El trebuie să fie capabil să proiecteze timp asupra imaginii completând acțiunea reprezentată. Pe de altă parte, toate artele vizuale narrative care folosesc imaginea fixă figurează întotdeauna narațiunea numai parțial. Motivul pentru care elipsa narațiunii vizuale este acceptată vine din faptul că aici verosimilul este de altă natură decât în text; imaginea funcționează pe un principiu de economie mult mai drastic decât textul și din acest motiv, *elipsa* narativă va fi relevantă pentru analiză.

Dar deoarece timpul poate fi doar denotat în imagine, stă în sarcina privitorului să completeze în propria sa imaginație sau prin cultura sa reprezentarea. Clasificând modurile în care imaginea poate sugera devenirea, Grupul μ observă că există patru familii de tehnici prin care cititorul este ajutat să proiecteze timp prin interpretare, toate având în comun faptul că *sugerează metonimic durata sau procesul* : 1.proiecția prin enciclopedie; 2.proiecția prin indici; 3.proiecția prin semne indexicale; 4.proiecția prin semiotici exterioare.

Proiecția timpului prin enciclopedie are la bază un procedeu foarte simplu, și anume utilizarea inconștientă a cunoștințelor privitorului despre obiectul reprezentat. Astfel, cum citam în capitolul anterior, *tipul* vizual conține o sumă de trăsături semantice, trăsături care corespund unor caracteristici spațiale ale referentului, dar și unor trăsături non-spațiale. Privitorul recunoaște în semnul iconic reprezentat tipul

căruia îi aparține și, făcând referire la obiectul pe care îl reprezintă, poate presupune că acesta se mișcă. Unele *tipuri* vizuale, de exemplu “minge”, “scară”, “om”, “animal”, etc, presupun trăsături non-spațiale care implică timpul și mișcarea. Este cazul tuturor tipurilor vizuale care corespund unor referenți pe care enciclopedia îi leagă de obicei de un proces potențial, fie ca funcție, fie ca proprietate. Această potențialitate se va actualiza în anumite condiții vizuale: spre exemplu un corp uman aflat într-o poziție oblică sugerează posibilitatea căderii.

Proiecția timpului prin indici are la bază un sub-cod vizual: reprezentarea tremurată, cețoasă atunci când este vorba despre reprezentarea unei mașini poate trimite la ideea că imaginea este surprinsă în mișcare (tehnică folosită mai ales în banda desenată). *Index*-urile sunt semne arbitrare, care apar și ele în cadrul unui cod vizual specific; de exemplu, în banda desenată steluțele pentru lovitură sau dungile care însoțesc reprezentarea unei mașini, vor sugera că tocmai a demarat; sau *picăturile* care sugerează intensitatea efortului, *spiralele* dezechilibrul sau starea de ebrietate. Aceste semne nu au sens însă decât în contextul unui cod determinat. *De semiotici exterioare* ține *codul de lectură* caracteristic unei societăți sau unui tip de imagini. Frescele lui Piero della Francesca din Arezzo sau casetele din benzile desenate se citesc de la stânga la dreapta și apoi de sus în jos, iar această *ordine* a imaginilor corespunde unei ordini temporale a evenimentelor reprezentate, regulile de lectură stabilind secvențialitatea. *Intervenția unei alte semiotici* de tipul limbajului verbal poate, de asemenea, completa timpul absent al imaginii; spre exemplu panourile din BD care anunță trecerea unui interval de timp sau titlurile de tablouri.

Din modul în care se pune problema în acest studiu rezultă următorul fapt: proiecția timpului ține de procesul receptării. Pentru că există într-adevăr un element vizual, poziția sau orientarea care sugerează instabilitatea, dar cel care face lectura în cheie narativă este privitorul. Mai precis, asupra desenului se proiectează întreaga cunoaștere a lumii a celui ce privește. Așa cum subliniau Panofsky sau Gombrich, interpretarea imaginii se face în funcție de un cod, iar acesta conține potențialitatea mișcării. De altfel, *principiul proiecției se regăsește în interpretarea imaginii la mai multe nivele*: de la principiul *asemănării* (teoria lui Gombrich conform căreia asemănarea imaginii cu referentul nu există decât în imaginația noastră), la *timpul imaginii* (care nu este figurat, ci doar denotat), și în final, la nivelul *narativității* (care nu este prezentă în imagine decât metonimic, eliptic, stând în sarcina celui ce privește să o completeze).

Pauza narativă, definită în textul literar ca oprire a timpului discursului prin introducerea unei descrieri sau a unei paranteze, este destul de dificil de deosebit în imagine. Delimitarea dintre elementele pur descriptive și cele narative se poate face mai ales în cadrul seriei, pentru că aici economia imaginii permite alternarea dinamismului cu descrierea. Din punct de vedere temporal, imaginea care rezeamă o *pauză narativă* se caracterizează prin aceea că nu încearcă să depășească în nici un fel instantaneitatea specifică limbajului vizual. Spre deosebire de *scenă*, unde pictorul încearcă să sugereze privitorului că asistă la o acțiune pe cale de a se petrece, atunci când se ilustrează o *pauză*, importantă este latura de portret sau descriere, și nu aceea de acțiune. Luat separat, un tablou al cărui timp este definit printr-o *pauză* nu ar putea fi considerat drept narativ; există astfel de cazuri în tablourile cu subiect literar care nu aleg drept *punctum temporis* o acțiune și preferă să facă portretul unor personaje celebre. Este adevărat însă că temporalitatea imaginii fiind o problemă de lectură, privitorul poate proiecta timp și asupra unei astfel de imagini, interpretând *pauza* drept *scenă*; ne vom opri asupra unui tablou de acest tip în capitoul următor.

În principiu, orice imagine descriptivă introdusă într-o serie de imagini dinamic-narative poate fi considerată ca o pauză narativă. Acest lucru se întâmplă mai des în cazul seriei de imagini narrative sau al benzii desenate, pentru că acolo se poate dilua narațiunea prin alternarea acțiunilor cu portrete sau imagini descriptive. În cazul ilustrației, care se sprijină permanent pe text, *pauza narativă* apare frecvent, pentru că autorul de imagine se poate doar mulțumi să dea chip personajelor, renunțând să mai reprezinte și *istoria*. Există mai ales o serie de benzi desenate, cum ar fi *Fred de Philemon*, care nu pun accent prea mare pe latura narativă, preferând să sublinieze latura plastică a albumului.

Frecvența, cel de-al treilea parametru ce definește timpul narativ în modelul lui Genette, este nerelevantă pentru imaginea narativă, deoarece aici se reprezintă timpul printr-o sinteză, repetiția aceluiași eveniment fiind exclusă.

În concluzie, **scena** este ritmul care sugerează cel mai bine narativitatea imaginii și apare cel mai frecvent, iar celelalte categorii, **elipsa**, **sumarul** sau **pauza** devin relevante prin raportare la ea. *Important în utilizarea acestor parametri este că ei permit observarea unui ritm de alternanță a diverselor metode de semnificare a timpului.* Astfel, dacă pentru imaginea unică este relevantă selecția tipului de moment (pauză sau scenă), în cazul seriei, ilustrației sau benzii desenate devine relevantă alternanța și proporția dintre aceste ritmuri temporale. Ilustrația favorizează elementul plastic și de multe ori narativitatea ei se transformă în decorație sau simbol, așa încât timpul ei poate fi definit de multe ori de *pauza* narativă; aceasta poate apărea frecvent și în banda desenată deoarece segmentarea și numărul mare de imagini permit ca numeroase casete să nu aducă nici o informație narativă, în schimb descriind gândurile, visele personajelor; în plus, casetele care figurează acțiuni ies mai clar în evidență dacă apar încadrate de pauze. Este de asemenea important de reținut că timpul imaginii poate fi descris în funcție de acești parametri literari, dar că el se definește și prin elemente specifice limbajului vizual; nu se poate vorbi despre temporalitatea imaginii fixe decât din perspectiva receptării.

8. Modul narațiunii și punctul de vedere

Se poate povesti mai mult sau mai puțin, se poate povesti dintr-un punct de vedere sau altul, iar **modul narativ** se referă la această capacitate a discursului de a oferi cititorului mai multe sau mai puține detalii, într-o manieră directă sau mediată, adică prin adoptarea unei distanțe mai mari sau mai mici față de propria povestire. Filtrul prin care se vede acțiunea poate fi modificat sau variat, adică discursul poate fi privit din diverse perspective.

Cei doi parametri în funcție de care se definește **modul** narativ sunt, în cazul textului, **distanța**, adică poziția în care se plasează naratorul față de discurs, și **perspectiva** sau **focalizarea**, adică felul în care se filtrează informația din punctul de vedere al naratorului, al unui personaj sau al mai multora. Atât *distanța*, cât și *perspectiva* sau *focalizarea* sunt metafore spațiale, care au un sens precis în pictură și pentru a le folosi în narațiunea vizuală, trebuie redefinite cu atenție. În imagine, narațiunea se definește în funcție de raporturi spațiale, care pot fi analizate în termeni plastici (forme, culori și texturi) și iconici (personaje, obiecte, locuri). Așa cum observam în capitolul anterior, privirea este condusă prin aceste elemente plastice și iconice, care se organizează în diverse forme spațiale, mai mult sau mai puțin verosimile (perspectivă geometrică, spațiu „plat“, etc.)

Se poate deci povesti mai mult sau mai puțin, se pot da mai multe sau mai puține informații, în funcție de **distanța** la care naratorul se plasează față de acțiune. În narațiunea verbală, poziția povestitorului este cea care filtrează informațiile, dar în imagine naratorul pare absent. De aceea, pentru a vedea în ce mod conceptul de **distanță** poate deveni util povestirii vizuale, vom încerca o abordare diferită; în cadrul categoriei de *distanță*, Genette trece în revistă conceptele de *showing* și *telling*, concepute de Aristotel (*mimesis* și *diegesis*) și preluate de Henry James și W.C. Booth. După cum se știe, diferența dintre aceste două tehnici este următoarea: în *telling* (*diegesis*), naratorul dă informațiile direct; în *showing* (*mimesis*), el încearcă să-i dea iluzia cititorului că participă direct la acțiune. Cum judicios remarcă Genette, *showing* în literatură rămâne mereu o iluzie, fiind de fapt un *telling* deghizat; în artele vizuale, în schimb, cazul este exact invers, pentru că avem impresia că asistăm direct la scenă (*showing*), fără a conștientiza faptul că povestea din imagine este spusă-reprezentată de cineva. Accedem aparent nemijlocit la acțiune, însă ceea ce ni se arată este rezultatul unui filtru al artistului: faptul că un personaj este privit din față sau dintr-o parte, că locul peisajului este mai mare sau mai mic sau că privim o scenă aflată în prim-plan sau pierdută în peisaj, este, metaforic vorbind, același lucru cu *distanța* narativă din textul literar.

În acest mod, **distanța** devine sinonimă cu conceptul de **punct de observație** din artele plastice. **Punctul de observație** nu face, tehnic, parte din imagine, dar întreg spațiul tabloului și deci și narațiunea, se organizează în funcție de el, așa cum în roman întreg universul narativ se organizează în funcție de perspectiva naratorului. Din *punctul de observație* se măsoară *distanța* de la care privitorul are acces la spațiul reprezentat. Așa încât vom încerca să vedem în cele ce urmează **modul** în care imaginea, utilizând mijloace specifice, reușește să exprime narativitatea.

Discutam în capitolul anterior afirmația lui Gombrich privitoare la evoluția sculpturii grecești de la canonul hieratic egiptean, static și schematic, la imaginea copiată după natură, verosimilă și dinamică. El explică această evoluție prin influența tehnicii narative homerice asupra artelor vizuale, considerând că discuțiile din jurul conceptului de *mimesis* în literatură îi determină pe sculptorii greci să se preocupe de redarea iluziei verosimilului. Gombrich nu se oprește prea mult asupra modului în care se realiza iluzia *mimesis*-ului în literatură, așa încât vom face o completare. În *Poetica*, Aristotel observă că gradul mare de verosimilitate al epopeilor homerice provine din gradarea judicioasă a raportului dintre *mimesis* (*showing*) și *diegesis* (*telling*). Mare maestru al povestirii, Homer își transformă personajul central în narator și astfel, în timp ce Ulise își povestește la curtea feacilor peripețiile sale reale sau fictive, avem iluzia că ascultăm împreună cu ei, devenind parte din epopee; iluzia referențială în textul literar se produce deci, în concepția aristotelică, prin gradarea distanțelor și a perspectivelor narative și prin înglobarea cititorului în text.

În imagine, așa cum observă Gombrich, iluzia referențială se poate produce prin sugerarea potențialității mișcării figurii reprezentate: în fața unei figuri sculptate sau pictate privitorul poate avea iluzia că asistă la o acțiune pe cale de a se petrece. Concepând imaginea din perspectiva privitorului, adică *așa cum se vede*, și nu conform unui canon de tipuri schematice, pictorul produce o mutație a accentelor cu mare efect asupra narativității. Astfel, în narațiunea vizuală medievală, atenția cade pe reprezentarea emblematică sau simbolică, și nu pe organizarea obiectelor și figurilor în funcție de spațiu sau privitor. Abia în Renaștere, după redefinirea relației dintre referent și imagine apare o nouă viziune asupra receptării, unde spațiul tabloului se structurează în funcție de punctul de observație, element care îl conține pe privitor.

Pentru a putea evidenția rolul narativ al **distanței** sau al **punctului de observație** vom face o comparație între cele două tipuri esențiale de organizare spațială, cel medieval și cel renescentist. În Evul Mediu povestea se spune cu ajutorul *schemelor* sau *tipurilor vizuale*, adică un alfabet de figuri gata constituit, influențat de arta bizantină. Sintaxa figurilor este de foarte multe ori non-organică, figurile sunt juxtapuse nu așa cum ar apărea dacă scena ar fi reprezentată în realitate, ci în funcție de importanța lor teologică. Dimensiunea personajelor este dată de gradul lor de sfințenie și vedem în același timp interiorul și exteriorul caselor.

În *Literature Through Arts*, Hatzfeld face o interesantă observație privitoare la relația dintre sculptura romanică și *chanson de geste* pe de o parte și romanul curtesc și arta gotică, pe de alta. El observă că artiștii Evului Mediu timpuriu nu stăpânesc tehnica de redare a dinamismului și, atât în *Chanson de Roland* cât și în basoreliefurile din timpanul bisericii romanice se folosește o stângace tehnică a acumulării. Această manieră cumulativă devine mult mai subtilă un secol mai târziu, în romanul breton și în fresca, sculptura sau vitraliul gotic. Exemplul comparativ al lui Hatzfeld aduce în lumină o problemă care privește direct narativitatea artei medievale timpurii, care este *analitică*, spre deosebire de cea renescentistă (sau medievală târzie), care este una *sintetică*. În imaginea medievală elementele sunt înșiruite fără a se lega într-o compoziție organică. Stă deci în sarcina privitorului să lege ceea ce vede de textul la care imaginea face referire și, dacă dorește, de realitate.

La nivelul reprezentării timpului și spațiului, artistul medieval manifestă aceeași concepție non-mimetică: în tabloul lui Sasseta, *Întâlnirea Sfântului Anton cu Sfântul Paul*, pictorul nu vede nici un inconvenient în figurarea aceluiasi personaj de trei ori în cadrul aceluiasi spațiu. Spațiu care va fi divizat în trei zone diferite mai ales prin bunăvoința privitorului care acceptă trucul folosit de pictor pentru a sugera devenirea temporală. De altfel, același principiu non-organic se poate observa în reprezentațiile teatrale medievale, care aveau loc urmând o linie temporală discontinuă deoarece episoadele succesive se organizau în locuri diferite în jurul unor obiecte emblematice. Abia în secolul al XVI-lea oamenii de teatru unifică multiplele elemente într-un spectacol unitar, revenind la formula scenică a Antichității.

Pictorii renescentiști vor reuși în schimb să figureze o viziune sintetică atât la nivel temporal, cât și spațial. Timpul va fi proiectat asupra imaginii cu ajutorul figurii reprezentate într-o postură dinamică și, foarte important, prin realizarea unui spațiu *organic*. Spre exemplu, când transpune în imagine *Miracolul Ostiei*, Ucello reușește să condenseze timpul prin „introducerea *armoniei logice* în poziția reciprocă a locurilor și deci renunțarea la simpla reprezentare simultană a evenimentelor la scări variate, fără alt principiu de organizare sau de împrăștiere pe ecranul plastic decât fantezia artistului și legile compoziției decorative, așa cum se făcea în pictura medievală timpurie.“ Soluția adoptată de către Ucello constă în folosirea regulilor perspectivei și utilizarea unui cadru asemănător reprezentărilor scenice ale genei.

Din punct de vedere figurativ, Evul Mediu favoriza elementele simbolice, scheme mentale aparținând codului său specific, folosite și pentru a denota raporturile spațiale cer-pământ: astfel, *linia solului* sau *piatra* denotă pământul, iar norul, mandorla sau mâna denotă cerul. Acest mod metonimic sau alegoric de reprezentare a spațiului este recomandat și de Cennini, care în tratatul său indica pictorilor să deseneze munții copiind pietre. Panofsky observa de altfel că în pictura medievală primitivă și mai ales în cea bizantină, care nu s-a rupt de tradiția antică, locul unde se înscriu figurile, departe de a se reduce la o suprafață opacă, negativă, apare mai curând ca un film luminos care denotă, dar nu reproduce, un spațiu. Figura lui Crist, izolată pe un fond uniform albastru se înscrie în fața norilor, dincolo de ecranul transparent unde lumina există

nediferențiat. Din toate aceste observații se poate deduce că narațiunea medievală acordă o mare atenție obiectelor care trebuie să denote cu claritate și frumusețe subiectele, cele mai multe sacre; de aceea, privitorul joacă un rol minor, și povestea nu este transpusă în imagine pentru a convinge numai prin mijloace vizuale, ci mai ales pentru a *ilustra* un discurs exprimat de verb.

Pictura Renașterii însă va pune în prim plan iluzia *tridimensională* și va încerca sugerarea *mișcării*, ambele elemente care favorizează o lectură în cheie narativă a imaginii. O dată cu descoperirea perspectivei geometrice, conceptul de *mimesis* redevine relevant. Teoria perspectivei lineare aduce în imagine privitorul, pentru că în funcție de **punctul de observație** se organizează întreaga *acțiune* din tablou. La baza oricărei reprezentări se găsește un principiu de selecție, iar această selecție materializează un punct de vedere asupra lumii și, implicit a obiectului reprezentat. „Renașterea stabilește principiul reprezentării coezive a lumii, înlăturând sistemul obiectiv-proiectiv al Evului Mediu în care artele se bazau pe juxtapunerea de imagini ideografice. S-a sfârșit cu domnia obiectului și cu ideograma.” Teoria „piramidei vizuale”, a „ferestrei deschise” și a „perspectivei monoculare” expuse de teoreticienii renașcentiști redefinesc narațiunea vizuală din temelii.

Această modificare a *punctului de vedere* în care este plasat privitorul se poate remarca și în cupolele pictate de Correggio la Parma. Damisch observă că acest pictor concepe într-o nouă manieră figurarea spațiului sacru. Astfel, în timp ce fresca lui Michelangelo de la Capela Sixtină subliniază și susține arhitectura, cea a lui Correggio neagă închiderea edificiului printr-un decor conceput în așa fel încât să pară că „găurește” acoperișul și se deschide spre cer. Semnificația filosofică a acestei noi concepții a spațiului se leagă tot de modificarea relației privitor – imagine și, mai precis, de configurația spațială a imaginii. Dacă Renașterea apare ca momentul compromisului între compoziția în plan și compoziția modernă, în spațiu, în schimb în opera lui Correggio se vede pentru prima oară voința de a construi tabloul din punctul de vedere al subiectului.

În narațiunea vizuală **punctul de observație** creează obiectul, deoarece decupajul pe care pictorul îl face din realitate, **compoziția** sa, este legată de **inventio**, adică de amplasarea obiectelor și figurilor în scopul realizării poveștii. Primul teoretician care conceptualizează astfel relația dintre punctul de vedere și narațiune este Alberti. În *Della Pittura*, el afirmă că pictorul trebuie să circumscrie figurile în funcție de o anumită **distanță** și într-o anumită **poziție față de un punct central**, în așa fel încât să pară a avea volum și să fie asemănătoare corpurilor reale. Tot el subliniază rolul important pe care îl are *istoria*, compoziția imaginii ordonată în funcție de mărimea și funcția figurilor; Alberti subliniază calitatea dramatică a spațiului pictural pe care legile perspectivei geometrice vin să o pună în valoare.

După părerea lui Damisch, cel mai mare merit al perspectivei monoculare inventate de Brunelleschi, constă în suprapunerea speculară a punctului de fugă cu punctul de observație, concepție care pune la baza principiului de reprezentare o funcție dramatică. Făcând o paralelă între seria picturală și seria teatrală începând din Evul Mediu, Damisch va ajunge la concluzia că seria picturală renașcentistă poate fi considerată *reprezentarea unei reprezentări*. Se poate, de altfel, face legătura între acest mod de articulare spațială, perspectiva geometrică inventată de Brunelleschi, și rolul jucat de oglindă în reprezentarea renașcentistă. Oglinda este un ghid pentru pictor în măsura în care introduce între ochi și suprafața pictată un filtru care la Alberti nu este doar de natură speculară, ci și scenică; Alberti concepe reflectarea în oglindă drept o modalitate a pictorului de a construi un spațiu în care se vor înscrie după aceea, pe rând, personajele care construiesc acțiunea.

Ideile lui Alberti și Brunelleschi despre relația dintre compoziție și *inventio* se vor transmite prin intermediul Academiei și vor sta la baza multor imagini narative. Poussin va considera că o pictură în care figurile nu sunt legate într-o sintaxă narativă, nu are valoare estetică; în teoria sa, compoziția tabloului trebuie să traducă în imagine un discurs verbal, iar pictorul trebuie să reflecteze la transpunerea în vizual a poveștii. De aceea, când respinge pictura lui Caravaggio, motivația sa se găsește mai ales la acest nivel: o pictură care se rezumă a copia realitatea, care nu are *idee*, nu va fi capabilă a reprezenta o poveste. Adâncimea spațială adusă de inventarea perspectivei are ca rezultat etajarea planurilor tabloului care creează diverse raporturi posibile între suprafață și adâncime.

Construirea unui spațiu „etajat” în adâncime dă libertate privitorului să imagineze potențialitatea mișcării; spre deosebire de figurile medievale, înțepente în poziția lor hieratică, și care acordau puțină libertate privirii, spațiul în perspectivă sugerează narațiunea, în primul rând pentru că reproduce ceea ce vedem. Adâncimea spațială sugerează mișcarea și devenirea, iar Hogarth comentează în felul următor: „(...)voi încerca să arăt ce anume face să apară acel spațiu gol, adânc, în care toate lucrurile se mișcă atât de liber, și în ce fel lumina, umbra și culorile indică sau evidențiază distanța dintre obiecte, prilejuind ochiului acel joc plăcut, pe care pictorii îl numesc armonie subtilă și o compoziție atrăgătoare de lumini și umbre.” Lucrurile nu se mișcă de fapt deloc în imaginea fixă, așa cum știe toată lumea, dar Hogarth vorbește de acele reguli ale percepției vizuale care permit proiecția timpului și mișcării prin lectură. Narațiunea vizuală poate fi realizată atât printr-o reprezentare de tip medieval cât și din una verosimil-renascentistă. Diferența dintre aceste două tipuri vine din modul în care fiecare spațializează timpul: narațiunea medievală este anaforică și dacă artistul nu stăpânește tehnica necesară sugerării mișcării, face apel la cultura privitorului; în schimb, narațiunea renașcentistă, prin reprezentarea unui spațiu verosimil și utilizarea unor figuri dinamice își propune să surprindă acel moment esențial prin care se recuperează restul poveștii.

În concluzie, atunci când vom analiza importanța narativă a **punctului de observație** adică **distanța** la care ne așază pictorul de ceea ce se petrece în tablou o vom face urmărind tipul de *spațiu* („adânc” sau „plat”) care definește imaginea, *poziția*, *orientarea* sau *dimensiunea* figurilor și așezarea lor față de *fond*, *relațiile spațiale* dintre figuri, și față de *privitor*.

9. Focalizarea

Cel de-al doilea parametru în funcție de care este analizată categoria **modului** este, în modelul lui Genette, **focalizarea**. În literatură, discursul narativ poate fi *non-focalizat* (în romanul clasic), *cu focalizare internă fixă* (Henry James, *What Maisie Knew*, perspectiva unui personaj), *internă variabilă* (*Madame Bovary*, roman unde perspectivele variază), *internă multiplă* (romanul epistolar), sau *focalizare externă* (romanele lui Dashiell Hammett, unde cititorul nu cunoaște gândurile personajelor). În narațiunea verbală apar multiple cazuri care nu se vor regăsi în imagine, în primul rând pentru că aici discursul la persoana I nu poate fi figurat decât cu puține excepții, toate din domeniul benzii desenate. În banda desenată, la fel ca în cinema, artistul are posibilitatea de a modifica focalizarea și distanța de la care privește de la o casetă la alta; în plus, el poate folosi verbul. O pagină de BD, sau un album mai ales, folosește foarte multe casete, iar aceasta permite jocuri narative, care uneori sunt influențate de tehnicile cinematografice. În tablou însă naratorul pare a fi condamnat la a folosi

exclusiv *focalizarea externă*; iluzia că privim prin ochii unui personaj, că vedem ce vede el, se poate realiza numai simbolic: spre exemplu, într-un tablou ca *Solitude* de Paul Delvaux, este reprezentată o gară pustie și întunecată, iar în prim plan, în stânga, se figurează silueta unei fete ce stă cu spatele la privitor și pare că privește cu tristețe de-a lungul șinelor goale. Privitorul poate face tabloului o lectură empatică, privind peste umărul fetei și împărtășindu-i sentimentele, la care face aluzie titlul.

Pentru a nu face confuzii cu metaforele spațiale folosite de Genette, trebuie să marcăm următorul fapt: perspectiva sau focalizarea în roman se referă la accesul la psihologia personajelor. Acest lucru devine evident în discutarea exemplurilor: pentru *focalizarea externă*, exemplul dat de Genette este cel al romanelor lui Dashiell Hammet, unde „nu avem acces la gândurile personajelor“, iar pentru *focalizarea internă* romanul discutat, *What Maisie knew*, pune în lumină faptul că aici lumea este oglindită în gândurile unui copil. De altfel, în *Introducere în arhitectură*, Genette afirmă că cele mai multe din indiciile modului narativ trimit la subiectivitatea personajelor.

Așadar, conceptul de **focalizare** în literatură se referă la personajul sau personajele care „văd“ acțiunea. Problemă care ridică următoarea întrebare: cum avem în tablou acces la gândurile personajelor? Există aici *psihologie*? Răspunsul nu poate fi decât afirmativ, însă acest lucru este realizat prin alte mijloace decât în narațiunea verbală, artistul trebuind să sugereze printr-o serie de semne vizuale *starea de spirit a personajelor*. De altfel, multe tratate de pictură, în Renaștere sau Clasicism pun accent pe *fizionomie*. Alberti recomanda în *Despre pictură* cunoașterea în profunzime a mișcărilor corporale, care trebuie copiate din natură, pentru imitarea tuturor emoțiilor. El considera necesar ca mișcările personajelor să fie însoțite de o sintaxă a reprezentării care să corespundă unei scene de teatru și mulți pictori făceau adevărate machete de teatru cu figurine (*mise en scène*) pentru a figura cât mai verosimil starea de spirit a personajelor.

În celebrul său tratat despre fizionomie, Le Brun propune semiotizarea expresiilor umane în așa fel încât pictorul să poată avea oricând acces la un alfabet foarte precis. La fel ca Francastel, Damisch sau Louis Marin, Kibédy Varga subliniază și el relația dintre reprezentarea vizuală și arta spectacolului; numai că acest autor nu se referă la influența teatrului asupra organizării spațiale a tabloului, ci la spectacularitatea gestului în oratorie. Vorbind despre retorică în epoca Clasicismului, Kibédy Varga observă că *actio* își pierde din importanță în favoarea cuvântului scris; în schimb, *actio* îi interesea mai ales pe pictorii clasiști, deoarece un tablou exprimă emoțiile prin gesturile și expresia personajelor. Pictorii doreau să aibă un sistem semiotic clar și eficace pentru a face cunoscute emoțiile publicului și, deci, a-l face pe acesta să le resimtă și el.

Și Hogarth vorbește în *Analiza frumosului* despre expresia umană care poate fi clasificată în așa fel încât oricărui sentiment să-i corespundă câteva coordonate vizuale reductibile la schemă. Hogarth dă o explicație mecanicistă pentru legătura dintre expresia chipului personajului și caracterul său; el consideră că în fizionomie se înscriu anumite linii care s-au format datorită repetării unei anumite stări de spirit. Caracterul unui om violent de exemplu, lasă urme asupra chipului său, urme care pot fi folosite de pictor; singura excepție de la această concordanță între expresie și caracter ar apărea, după părerea lui Hogarth, în cazul ipocritului, iar aici gravorul englez recomandă reprezentarea personajului într-o acțiune din care să reiasă adevăratul său caracter.

În orice caz, este foarte clar că *în imagine avem acces la gândurile personajelor prin modul în care ele sunt oglindite pe chipul lor*. Caracterul și psihologia sunt exprimate cu ajutorul expresiei, gesturilor, mișcărilor și atitudinilor lor și deși organizarea acestor semne vizuale este profund diferită de cea literară, ea are niște

reguli destul de precise. De asemenea, trebuie remarcat că în modelul lui Genette *personaj*-ul nu joacă nici un rol, iar pentru narațiunea vizuală, care folosește mijloace mai simple decât cele literare, acest concept trebuie recuperat. Așa încât, în locul termenului de *focalizare* din roman, pentru imagine, noi vom analiza modul în care *fizionomia* și *expresia* chipului definesc *caracterul personajului*.

10. Vocea narativă

Cea de-a treia categorie ce definește discursul narativ verbal în modelul teoretic al lui Genette este **vocea**. Aici devine relevant raportul dintre autor, narator și discursul său, dificil de făcut în imagine. Din cei trei parametri care definesc **vocea** discursului narativ, **timpul narațiunii**, **persoana** și **nivelele narrative**, numai unul poate fi cu adevărat aplicat imaginii.

În cadrul **timpului narativ**, Genette analizează raportul dintre momentul în care se face povestirea și momentul în care are loc evenimentul, aici apărând patru tipuri de povestiri: *ulterioară* (cea mai frecventă, se povestește o acțiune care s-a întâmplat), *anterioară* (narațiunea predictivă, de tipul *Apocalipsei*), *simultană* (acțiunea este povestită pe măsură ce are loc) și *intercalată* (actul povestirii are loc între momentele acțiunii). După cum se poate cu ușurință observa, timpul imaginii este *simultan*, iar singura excepție apare în banda desenată, unde există posibilitatea reprezentării vizuale a povestirii *intercalate* (fig.49).

Jocurile pe care narațiunea verbală le face variind **persoana** discursului sunt și ele nerelevante pentru imagine. În text există patru posibilități: a) un narator care spune povestea, fără a face parte din ea; b) o narațiune în care naratorul este și eroul, c) naratorul poate expune o serie de acțiuni din care este în general absent sau d) narațiunea unde un narator secundar povestește propria istorie. Aceste forme nu se regăsesc în imagine, cu excepția, din nou, a benzii desenate. Numai aici este posibilă varierea raportului narator-erou, iar acest lucru se poate întâmpla datorită suportului verbalului. În tablou sau gravură, discursul la persoana I este imposibil de făcut.

De aceea, în cazul în care se transpune în vizual un text scris la persoana I, acest lucru se poate face numai prin modificarea **persoanei**.

Alain Marie Bassy discută într-un foarte interesant studiu problema transpunerii de la persoana I la a III a în scopul ilustrării; exemplul ales este *La Nouvelle Heloise* de Jean-Jacques Rousseau. Scriitorul participă la realizarea variantei vizuale a textului său, selectând douăsprezece pasaje și sugerând ilustratorului ce să figureze. Din indicațiile lui Rousseau se observă că, în trecerea de la text la imagine, etapa intermediară este cea dramatică: pentru a ușura munca ilustratorului, romancierul își transformă propriul text, scris la persoana I, într-un text la persoana a III-a.

Conceptul de **persoană** este strâns legat și de **modul** narativ, de **focalizare** și **distanță** deci. Narațiunea la persoana I diferă de cea la persoana a III-a, iar naratorul-martor sau erou diferă de naratorul omniscient prin **distanța** la care ne plasează față de text. În imagine nu poate fi vorba despre o persoană care **spune**, ci numai de o persoană care **arată** rămânând în afara a ceea ce arată, iar acest lucru are un anumit efect asupra privitorului, strâns înrudit cu cel al teatrului. Este clar că discursul narativ literar are două opțiuni, între o subiectivitate asumată în diverse grade (martor sau erou al acțiunii în discursul la persoana I) și o obiectivitate presupusă (naratorul mai mult sau mai puțin omniscient de persoana a III-a). Însă jocurile posibile dintre autor, narator și personaj din textul literar își găsesc rareori corespondent în imagine. Unul dintre exemplele posibile este mult-comentatul tablou al lui Velasquez, *Las Meniñas*. Aici pictorul

modifică structura obișnuită a narațiunii vizuale, în care „naratorul“ se găsește în afara imaginii, introducându-se în spațiul fictiv al tabloului în chiar procesul de a picta.

Vocea verbală care însoțește majoritatea imaginilor, tablouri, ilustrații sau serii narrative este una *impersonală*. Am putea considera titlurile tablourilor sau versetele biblice (*tituli*) înscrise în frescele sau mozaicurile medievale drept o marcă a *persoanei* care articulează narațiunea, dar ele au de cele mai multe ori o funcție explicativă și dau anumite informații fără de care imaginea ar fi interpretată diferit. Până la sfârșitul secolului al XIX-lea, titlurile tablourilor plasau reprezentarea într-un context cultural, dar, odată cu desprinderea de subiectele literare, **vocea** pictorului din titlu începe să refuze orice comentariu; astfel, în loc să ofere o cheie de lectură, titlurile dau un fel de traducere în limbaj verbal a ceea ce se vede în imagine. În ilustrație, sub imagine poate apărea o voce impersonală, care citează un fragment din text, pentru a facilita interpretarea. Putem însă cu adevărat vorbi despre o voce a naratorului în gravurile lui Hogarth, pentru că aici imaginea este însoțită de cuvinte, care dau nume personajelor și completează faptele ce nu puteau fi exprimate vizual. În cazul benzii desenate, **persoana** este la fel de relevantă ca în cazul unui text literar, dar, din nou, acest fapt este explicabil prin natura duală a acestui tip de artă; aici pot apărea modificări de **persoană**, iar desenatorul poate varia vocea naratorului, dar totuși, în majoritatea cazurilor, și aici este preferat un discurs la persoana a III-a.

Cel de-al treilea parametru ce definește categoria de *voce* este **nivelul narativ**. Narațiunea verbală utilizează multe tehnici ce presupun schimbarea nivelelor narrative, adică introducerea unei paranteze de tipul visului, a poveștii reluate de alt personaj, sau a manuscrisului găsit. Ne vom opri asupra discursului **metadiegetic**, caracterizat prin mai multe *nivele narrative*, deoarece poate fi regăsit în imagine. **Discursul metadiegetic** poate fi de mai multe tipuri: *discursul explicativ*, (de tipul „iată de ce“, asumat de un personaj ce intervine în discursul principal); *tematic*, o *microtemă* ce reia, amplifică sau schimbă semnificația întregului (*mise en abîme*, contrast); *paranteza care distrage atenția*, introducând în discursul principal un element aparent fără legătură.

Despre **discursul explicativ** se poate vorbi în ilustrație și în tabloul literar pentru că aici pictorul poate considera necesară dublarea imaginii cu cuvinte. Acest amestec de nivele devine interesant mai ales când textul spune altceva decât imaginea, fie completând-o, fie negând-o; ne vom opri asupra acestor amănunte în capitolul următor. Într-un fel, chiar ilustrația poate fi interpretată drept un *discurs explicativ*, în cazul în care ea a fost concepută a completa textul. Acesta este cazul ilustrațiilor lui Tenniel la *Alice în Țara Minunilor*, pe care Lewis Carroll le supraveghea cu atenție, deoarece le concepea ca parte a cărții. În narațiunea vizuală medievală, mai ales când subiectele frescelor aveau la bază hagiografia mai puțin cunoscută de privitori, *tituli* erau esențiali înțelegerii; acesta este cazul frescelor lui Giotto din Assisi, unde unele imagini devin lizibile numai datorită legendei.

Un exemplu în care se pot deosebi mai multe nivele narrative este un tablou înfățișându-l pe Sfântul Francisc : imaginea conține portretul sfântului în centru, iar în jurul ei, o serie de mici nuclee ce povestesc momentele esențiale ale vieții lui. Aceste mici nuclee narrative care argumentează de ce este venerat sfântul, sunt *atributele* lui și, în același timp, au un rol explicativ; putem deosebi în acest tip de imagine, care nu este singular, două voci, una narativă, și una retorică. În spatele poveștii se ascunde argumentul, iar *persoana* care o „spune“ încearcă să convingă de un fapt. Cele două nivele narrative, încărcate de valori diferite se potențează reciproc: centrul, static și hieratic, este susținut spațial și simbolic de micile evenimente. O concepție vizuală similară poate fi găsită în banda desenată, când pagina este structurată vizual pe două nivele suprapuse (fig 39).

Microtema poate fi întâlnită în imagine sub forma unor simboluri ascunse în spațiul tabloului; spre exemplu, cunoscutul tablou al lui Holbein, *Ambasadorii* (fig.8), în care reprezentarea în *raccourci*, la baza tabloului, a craniului schimbă întreaga semnificație a ansamblului; aici, cele două discursuri, cărora le corespund două **voci**, se neagă unul pe altul.

Discursul cu funcție de distragere apare în imagine atunci când un pictor ce „ilustrează” un subiect cunoscut introduce personaje sau elemente care nu au legătură cu subiectul. În tablourile manieriste de exemplu, *horror vacui* îi făcea pe pictori să adauge cât mai multe elemente, cu rol mai ales decorativ.

Foarte interesantă pentru studiul imaginii este **metalepsa**, o figură ce se referă la amestecul nivelelor narative. Exemplul ales de Genette pentru explicarea acestei figuri este dialogul naratorului cu cititorului. Semnificația acestor jocuri este de a pune sub semnul întrebării limita dintre realitate și universul ficțional. Frontiera care se găsește între ficțiune și realitate se clatină atunci când naratorul cere cititorului să intervină în text (L.Sterne-*Tristram Shandy*) sau să participe la scrierea romanului (Italo Calvino, *Dacă, într-o noapte de iarnă, un călător...*).

Cum poate, la rândul ei, imaginea să clatine granița dintre lumea privitorului și lumea imaginii? Făcând ceea ce face și textul literar, atunci când utilizează aceste jocuri metadiegetice. Când naratorul pretinde că nu cunoaște urmarea textului (Cervantes-*Don Quijote*, Diderot-*Jacques Fatalistul*, John Fowles-*Iubita locotenentului francez*), atunci el se coboară la nivelul cititorului, care capătă aceeași putere creatoare ca autorul. Codurile scriiturii îi sunt oferite cititorului, care își dă brusc seama că citește un roman, dar și că, dacă dorește, îi stă în putere să îl modifice sau să îl continue. Această figură apare frecvent în benzile desenate ale lui Fred, desenator belgian. În albumele sale intitulate *Philemon*, există vignete care se rotesc, personaje care cad dintr-o vigneta în alta, dând iluzia cititorului că sub hârtia desenată se ascunde un spațiu secund (fig.39, 50 și 51). În același timp însă, aceste tehnici au darul de a nimici iluzia referențială, pentru că, brusc, privirea nu se mai pierde în spațiul reprezentat, iar cititorul își amintește că are în față o foaie de hârtie desenată care se poate citi în multe feluri.

Ar fi interesant de discutat și modul în care imaginea reușește să traducă acele raporturi care par improprii vizualului, cum ar fi raportul între vis și realitate, între trecut și prezent, între două momente distincte și totuși simultane ale aceleiași istorii, sau între registrul fizic și metafizic. Analizând narațiunea lui Giotto din Assisi, Damisch consideră că aici pictorul reușește să traducă în imagine o serie de raporturi logice, de tipul celor enumerate mai sus utilizând elemente strict vizuale. În capitolul intitulat *La drame giottesque et ses acteurs*, referindu-se la problema aparițiilor miraculoase sau onirice, Damisch găsește că există două modalități fundamentale de reprezentare a ceea ce noi am numi nivele narative:

a) împărțirea suprafeței în două *zone distincte*, fie în sens vertical, fie în sens orizontal (frescele intitulate *Apariția carului de foc* și *Viziunea tronurilor celeste*) unde opoziția între lumea divină și cea umană este întărită prin divergența liniilor de fugă de la un registru la altul.

b) legătura făcută între două zone sau registre prin rețeaua de atitudini, gesturi, priviri ale personajelor; în *Moartea cavalerului Celano* se figurează un personaj care simbolizează granița dintre două momente sau două planuri ale narațiunii, având funcția de element de coordonare. Sfântul Francisc pe carul de foc apare fără intermediar discipolilor săi, ale căror mâini și priviri se îndreaptă spre cer, dar un călugăr se apleacă în același timp spre companionii săi adormiți, pentru a le semna miracolul. În schimb, în *Visul lui Innocent al III-lea*, Giotto se mulțumește cu simpla alăturare în limitele aceleiași imagini a două zone de reprezentare distinctă, ediculul în

care e reprezentat pontiful dormind și biserica susținută de sfânt. Acest tip de legătură va fi figurată de pictorii din secolele al XVI lea și al XVII lea printr-un nor sau o ceață ușoară care le va permite să înscrie într-un cadru spațial unitar figuri ce țin de registre diferite și complementare, visul și realitatea, pământul și cerul.

Decupajul pe care îl face Giotto spațiului, reprezentarea sa, este o punere în scenă și de altfel, Damisch o analizează în termeni dramatici vorbind despre “mimici” sau “direcția privirii personajelor”. Astfel, narațiunea vizuală din Assisi introduce gestualitatea în arta picturală a Occidentului, adăugând și un indiciu de corporalitate, lucru care a fost considerat drept elementul cel mai novator. Important pentru această analiză este că imaginea găsește mijloace particulare pentru a denota raporturi care la prima vedere ar fi părut proprii doar limbajului verbal.

După toate aparențele, o parte din conceptele lui Genette pot fi adaptate prin extindere de sens la analiza imaginii narative. Am încercat o analiză paralelă, amintind pe scurt și parțial definițiile lui Genette alături de posibila transformare a acestor concepte pentru imaginea narativă. Vom încerca în cele ce urmează să aplicăm acest model la câteva tipuri de imagini narative. Din cauză că pornim de la ideea că narațiunea vizuală este strâns legată de cea literară, am selectat exemplele mai ales în funcție de această relație text-imagine. Fiecare dintre cele patru exemple alese de noi se raportează diferit la text și utilizează mai mult sau mai puțin alte metode pentru a denota narativitatea. Imaginea unică exprimă cu dificultate narațiunea, iar povestea pe care tabloul o sugerează poate fi înțeleasă numai dacă privitorul o cunoaște; există și elemente pur vizuale care pot da iluzia desfășurării unui proces, dar de multe ori, elementul cel mai important este relația cu textul. Ilustrația, care completează doar povestea, apărând lângă ea, renunță de multe ori la a mai reprezenta narativitatea. Seria narativă și banda desenată sunt imaginile care pot fi cu cea mai mare ușurință considerate narative. În cazul secvenței de imagini, am ales ca exemplu gravurile lui Hogarth, care vor fi studiate împreună cu teoria sa din *Analiza frumosului* și cu romanele lui Fielding. În ultimul capitol, ne vom opri asupra a două tipuri de bandă desenată, una pur narativă, iar cealaltă care mizează mai ales pe latura plastică, încercând să extragem principiile care definesc acest tip de narațiune; tot aici, vom face și unele referiri la tehnici cinematografice folosite în banda desenată.

Pe scurt, modelul în funcție de care vom analiza aceste exemple este următorul: **timpul**, **ordinea** și **durata** (definită în funcție de cele patru ritmuri ale sale—*pauza, scena, sumarul, elipsa*), **modul** (*punctul de observație și fizionomia*), și **vocea** (*persoana și nivelele narrative*). Numai o parte din aceste concepte vor fi funcționale în toate cazurile; în tabloul literar, poveste vizuală minimală, multe nu vor fi relevante, dar în cazul benzii desenate, în schimb, ele pot fi regăsite cu aceeași importanță ca într-un text literar. În capitolele următoare drumul va fi diferit: dacă până acum am urmărit narațiunea vizuală din perspectiva unui model literar, în cele ce urmează vom urmări modul în care limbajul vizual inventează propriile sale reguli de exprimare a narațiunii. Cele patru categorii de exemple, tabloul literar, secvența de imagini, ilustrația și banda desenată vor defini modalitățile prin care imaginea poate, cu ajutorul textului de multe ori, dar și prin mijloace pur vizuale, să spună o poveste.

Capitolul III

TABLOUL LITERAR

Așa cum am încercat să subliniem în capitolul precedent, imaginea fixă unică are puține mijloace pentru a spune o poveste. Există totuși o serie de elemente vizuale și non-vizuale care permit așezarea tabloului literar în seria artelor narative. Vom încerca să vedem care sunt metodele prin care el poate *sugera* o poveste, subliniind faptul că narativitatea acestui tip de imagine ține în primul rând de interpretare. Dacă privitorul cunoaște povestea la care face aluzie **titlul** și este dispus să facă o lectură metonimică, acceptând iluzia continuității care îi este *sugerată*, atunci *se poate realiza o lectură în cheie narativă*. Se pare însă că o astfel de *lectură* se poate realiza și în condiții mai precare, privitorii fiind capabili să construiască o poveste pornind de la numai câteva elemente; exemplul muzeului de fotografii, sau experimentului lui Kulechov o dovedesc. Pornim de la ideea că elementul minimal al unei povești vizuale este *figurarea unui personaj în acțiune*, iar trecerea de la *acțiune* la *narațiune* se face la nivelul receptării și interpretării cu ajutorul câtorva trucuri vizuale care sugerează procesul și devenirea. Imaginea poate fi interpretată în cheie narativă numai în măsura în care privitorul acceptă să umple *zonele de indeterminare* ale tabloului, completând ceea ce vede cu ceea ce el cunoaște. Dacă privitorul face o lectură empatică, prelungind fie mișcarea, fie starea de spirit a personajului din tablou, atunci imaginea unică poate spune o poveste.

Așadar, un tablou poate fi citit în cheie narativă atunci când *subiectul său este preluat dintr-o poveste* literară, mitologică, sacră, istorică, pe care privitorul o recunoaște după **titlu** (metodă non-vizuală) sau când **reprezintă o ființă în acțiune** (metodă vizuală). Vom încerca, pornind de la aceste două criterii definitorii, să analizăm patru tipuri de tablouri cu *grade de narativitate* diferite :

1. tabloul care reprezintă o acțiune sau mai multe și face referire la o poveste cunoscută,
2. tabloul care nu reprezintă o acțiune, dar face referire la o poveste,
3. tabloul care reprezintă o acțiune sau mai multe, dar nu face referire la o poveste,
4. tabloul care nu reprezintă o acțiune, și nici nu face aluzie la o poveste preexistentă.

1. Imaginea care reprezintă o acțiune făcând referire și la o poveste

Tabloul care *reprezintă o acțiune sau mai multe referindu-se la o poveste cunoscută* este, firește, imaginea narativă prin definiție; aici intră numeroasa familie a tablourilor de istorie, sau al frescelor cu subiect extras din Biblie sau mitologie. Dacă imaginea conține mai multe nuclee, atunci narativitatea ei se accentuează, pentru că

juxtapunerea scenelor presupune o prelungire a timpului interpretării vizuale, fapt care denotă succesiunea temporală. Un astfel de caz apare în tablourile lui Breughel cel Bătrân sau Bosch. Însă, chiar când reprezintă o singură acțiune, prin referirea la o poveste (alegoriile mitologice renașcentiste, imaginile cu subiecte literare, biblice etc), imaginea unică are suficiente mijloace pentru a “povesti”.

În discutarea tablourilor care fac aluzie la un text și reprezintă o acțiune, trebuie luate în considerație cele două laturi prin care se exprimă narativitatea: legătura cu textul, care poate exista pe diverse paliere de semnificație și modalitățile vizuale de exprimare a dinamismului. Există două tipuri de elemente prin care un astfel de tablou poate fi recunoscut drept parte din poveste: *elemente de ordin vizual* și *de ordin lingvistic*.

În tablourile care se inspiră dintr-un text există o **dublă iconicitate** care face ca imaginea să fie interpretabilă atât prin raportare la un referent general cunoscut (om, copac, pisică etc), cât și prin raportare la un referent literar (personaje, situații etc). *Transformările* specifice acestui *iconism literar* sunt rezultatul unui filtru al artistului, care alege din text elementele care i se par relevante pentru a face legătura dintre imagine și text. De multe ori, artistul preferă să acorde importanță proprietăților care exprimă latura originală a stilului său, iar realitatea și textul devin doar pretexte pentru reprezentarea plastică. Latura de *ilustrație* nu primează în tablou, iar când alege un subiect literar pentru a-l transpune în imagine, pictorul rareori caută să *traducă* subiectul în alt limbaj. Aceasta poate fi sarcina ilustratorului, și semnele *iconice* dublu referențiale se vor regăsi în analiza acestui tip de imagine, care are rolul de a completa textul.

La *nivel lingvistic*, relația tabloului cu titlul este cea care determină interpretarea în cheie narativă. Titlul tabloului, așa cum există el acum, apare în Renaștere, odată cu desprinderea imaginii de perete și de subiectele canonice. În frescele medievale se inserau așa-numitele *tituli*, fragmente din textul sacru, care aveau mai ales o funcție didactică și mnemotehnică. Trebuie însă observat faptul că, atât în Renaștere, cât și în Evul Mediu se considera că subiectele picturilor erau dinainte cunoscute de privitor, și atunci titlul putea lipsi. Cu timpul, eticheta care însoțea imaginea a început să aibă valoare de *legendă*, făcând aluzie la un element non-vizual care clarifică sensul tabloului. Din secolul al XIX-lea, odată cu desprinderea imaginii de literatură, *titlul* nu mai identifică un subiect, ci denumeste chiar pânza, iar pictura nu mai reprezintă o poveste cunoscută și nici nu mai copiază natura. Eticheta face aluzie la natura plastică a operei de artă, punând de multe ori în centru auto-referențialitatea tabloului; *Ceci n'est pas une pipe* de Magritte, sau numeroasele tablouri numite *Fără titlu* sau *Compoziție nr...*, refuză să utilizeze codul verbal pentru a adăuga ceva la ceea ce se vede.

O foarte interesantă sistematizare a relației dintre titlu și tablou face Bernard Bosredon și observă că titlul este profund asociat picturii la care se referă, funcționând ca o etichetă, în proximitatea referentului său. Chiar dacă există cazuri în care titlul este dat de negustor, client, sau de cel care face expoziția, titlul tabloului ajunge să funcționeze ca un nume propriu. Analizând modul în care semnificația titlului se intersectează cu semnificația exprimată în limbaj vizual, Bosredon sistematizează mai multe tipuri de titluri: *termeni generici* care desemnează categorii (*Marină, Natură moartă, Nud, Portret*); cele care servesc drept *legendă*, desemnând un referent extrapictural care a făcut posibilă reprezentarea picturală; obiectul, tema sau subiectul picturii preexistă imaginii și funcționează independent de acesta (*Cina cea de taină, Bunavestire, Fuga în Egipt*). Există, de asemenea, titluri *ideale* care exprimă o trăsătură non accesibilă vederii (*Jour Delicieux*) și titluri *vizuale*, care raportează reprezentarea la o categorie de obiecte sau un element anume din clasa definită de categorie (*Café, La*

terrasse). Există titluri transparente, ca *Natură moartă cu vioară* de Braque, și *opace* (*Stropiat de Magritte*) sau *titluri care intrigă* (*Persistența memoriei* de Dali).

Observând că titlul poate fi construit fie de la referentul extrapictural, fie de la cel pictural, Bosredon consideră că o situație particulară prezintă nume de tipul *Abandon* (Delvaux), *Harmonie a huy* (Rousseau) sau *L'attente* (Delvaux), pentru că nu desemnează un referent-obiect, ci o *stare*, o *proprietate non-vizibilă* care sunt atribuite obiectelor reprezentate. Această observație poate fi în mod particular utilă aici, pentru că explică în ce mod se poate, cu ajutorul unui titlu sugestiv, obține un simulacru de narativitate;

Titlurile au și capacitatea de a exprima ideea de devenire, pe care o împrumută imaginii fixe, și discutând despre *Două femei alergând pe plajă* de Picasso, Bosredon observă că momentul surprins de imagine este prelungit indefinit de verb, care exprimă un proces în curs. Când se utilizează participiul trecut *Arbore culcat* (Soutine), *Terre labourée* (Miro), verbul are capacitatea de a exprima în același timp rezultatul procesului și procesul. Există în opinia autorului patru tipuri de structuri lingvistice care sugerează devenirea : *nominalizarea* exprimă un proces în curs, din care un moment suspendat este selectat de imagine (*Încoronarea Fecioarei*, Fra Angelico); o formă impersonală a verbului care, în română, ar fi preluată de gerunziu, (*Nud coborând scara*, Duchamp); *pronumele relativ* exprimă o durată nedeterminată (*Femeia care plânge*, Picasso); *indicativul prezent* are capacitatea de a sugera un prezent etern. (*Micuța se amuză*, Gauguin).

Imaginea narativă oscilează între titluri care sugerează fie *evenimente* și *proces*, fie *stări de spirit*; titlurile care se referă la procese se pot opri asupra unui moment specific al devenirii sau a unui moment nedeterminat al duratei lor (*David ținând capul lui Goliat* de Carravaggio sau *Două femei alergând pe plajă* de Picasso). Vom urmări în relația dintre text și imagine modul prin care pictorul se referă la poveste la aceste două nivele: *asemănarea dintre tablou și poveste așa cum apare ea din proprietățile semnului iconic* și *rolul mediator al titlului*.

În tablourile care se referă la un text, primul element asupra căruia trebuie să ne oprim este principiul *selecției*: pictorul alege un moment, pe care îl consideră a fi capabil să reprezinte întregul fie la nivelul acțiunii, fie la nivel psihologic. Atunci când se reduce istoria la o singură imagine, se realizează o reprezentare metonimică care poate pune probleme interpretării. Teoria privitoare la *punctum temporis* predică alegerea celui mai relevant moment, dar relevanța are la bază o *selecție* făcută în funcție de *interpretarea* pe care o face pictorul narațiunii literare.

Un foarte bun exemplu de imagine care face aluzie la o poveste și reprezintă o acțiune este *Moartea lui Sardanapal* de Delacroix (fig.1) Subiectul tabloului are o dublă origine, prima provenind din istoria Persiei, așa cum apare la Diodor Siculus, iar cea de-a doua dintr-o tragedie a lui Byron, *Sardanapal*. Este interesant că faptul istoric este filtrat de mai multe ori, întâi de Diodor Siculus, apoi de Byron și în final, de tabloul lui Delacroix, care *selectează* elemente din ambele surse. Diodor povestește că Sardanapal „i-a depășit pe toți înaintașii săi prin efeminare, lux și lașitate. Nu își părăsea niciodată palatul, și își petrecea tot timpul în compania femeilor, îmbrăcat și pictat ca și ele și ocupându-se, ca și ele, de tors. Întreaga lui fericire și glorie o reprezenta stăpânirea unei averi fabuloase, banchetele și dezmățul și dedarea la cele mai infame plăceri“. De numele lui Sardanapal rămân legate cuvintele „Mâncăți, iubiți și beți, nu face restul/ un sfânt“ pe care, în *Grecia, IX*, Mitford i le atribuie, afirmând că ar fi fost scrise pe un monument al regelui. Pentru a disocia între elementele preluate de Delacroix din cele două surse ale sale, trebuie făcută întâi distincția dintre povestea lui Diodor Siculus și Byron.

Poetul englez interpretează legenda transformând-o conform cu propriul său sistem de valori; astfel, personajul tragediei *Sardanapal* apare ca un monarh cultivat și iubitor de frumos, care pune poezia deasupra armelor, construirea de orașe deasupra războiului și vinul sau banchetele deasupra intrigilor de curte. El este, ca orice mare erou, înfrânt prin trădarea supușilor, pe care, dintr-o mare mărinimie, îi iartă. Personajul lui Byron este ca și cel al lui Diodor Siculus, un mare iubitor de petrecere și de femei, însă motivația acestui mod de viață nu este lenea, ci idealul estetic și sentimentul silențios: „Eu încerc /Să-mi fac supușii să nu-și simtă grea/ Această viață, și să moară-n pace./ Pe toți, de la ce mie îmi îngădui,/ Eu nu-i opresc-doar oameni suntem toți.”

Vocea lui Diodor Siculus apare în piesa lui Byron la personajul Salemen, cumnatul lui Sardanapal, al cărui rol este acela de a susține puterea regală; în primele versuri ale piesei, Salemen deplânge slăbiciunea regală și gustul lui Sardanapal pentru femei, vin, muzică, parfumuri și giuvaeruri în dauna gloriei. Întreaga piesă va fi din acest punct de vedere o discuție privitoare la raportul dintre gloria armelor și plăcerea estetică; iar vocea lui Sardanapal se va ridica împotriva gloriei deșarte aduse de puterea armelor, regele preferându-i fericirea produsă de petrecere și poezie. Byron este un bun cititor de tragedie greacă și a păstrat întocmai sentimentul tragic al existenței umane, supusă limitei. Sardanapal pare să fi trăit și el experiența regelui Midas, care, prinzându-l în pădure pe Silen, însoțitorul lui Dionisos, l-a întrebat în ce constă binele suprem pentru om; răspunsul lui Silen este că cel mai bine pentru om ar fi să nu se nască, iar binele imediat următor să moară curând. De altfel, latura dionisiacă joacă un rol central în piesa lui Byron, iar Delacroix preia această influență în tabloul său.

La nivel formal, Byron, care a încercat să scrie o tragedie în spirit grec, respectând regula celor trei unități, schimbă intriga lui Diodor pentru a putea include totul în desfășurarea unei singure zile. De aceea, afirmă Byron în prefață, „răscoala izbucnește aici într-o singură zi, ca urmare a unei conspirații, și nu ca rezultat al unui lung război atestat de istorie”; totuși, centrul tragediei nu cade pe moartea lui Sardanapal, care, în viziunea poetului englez, nu se petrece în fastul care apare la Delacroix sau Diodor. Regele se sinucide într-un rug ce nu cuprinde decât propriul său tron și pe cea mai iubită dintre sclave, Myrrha, care alege să-l însoțească. Delacroix, în schimb, rămâne mult mai aproape de povestea lui Diodor Siculus, prezentând moartea lui Sardanapal ca un ultim banchet, la care acesta asistă, cu satisfacție estetică și senzuală în același timp.

Timpul imaginii lui Delacroix conține două referințe: una dată de titlu, *moartea lui Sardanapal* și cealaltă dată de imagine, care expune uciderea concubinelor. Nominalizarea din formularea titlului trimite la durata indefinită a unui proces, din care pictorul selectează momentul cel mai relevant. Se poate observa că Delacroix aplică foarte bine teoria *punctum temporis*, pentru că **scena** aleasă de el este un moment de criză capabil a sugera întreaga poveste a lui Sardanapal. Cele două ancore temporale, cea verbală și cea vizuală, trimit la două momente diferite: momentul din titlul, *moartea lui Sardanapal*, nu poate fi descris ca un eveniment, ci ca un *proces*, care însă nu este cu adevărat susținut de imagine, ea reprezentând doar începutul acestui proces, distrugerea tuturor bunurilor dragi regelui. Titlul este în același timp *ideal*, pentru că face aluzie la ceva ce nu se vede în tablou și o *legendă*, pentru că face aluzie la o poveste preexistentă; din punct de vedere temporal, are o valoare predictivă pentru că sugerează devenirea unui proces care nu este înfățișat decât într-o fază incipientă. *Non-corespondența timpului imaginii cu timpul cuvântului are darul de a completa imaginea, sugerând durata*, iar privitorul, dacă știe povestea, poate să și-o reprezinte mental în întregime.

Și la nivel vizual Delacroix sugerează devenirea unui proces, articulând **scena** în mai multe mici nuclee narrative, antrenând astfel privirea receptorului într-un traseu

sinuos. În acest mod, Delacroix **reprezintă** o istorie, deși **figurează** numai un moment al ei. Pictorul alege un timp narativ echivalent unei **scene**, prin accentuarea laturii dramatice a poveștii. În centrul tabloului se găsește regele, întins într-o ipostază contemplativă, asistând la spectacolul uciderii femeilor. Înfrânt în bătălie, Sardanapal se retrage în palatul său, și se pregătește de moarte asistând la un ultim spectacol, care sintetizează întreaga sa viață; toate elementele care i-au adus bucurie în timpul vieții îl premerg în moarte, iar metonimia temporală care se află la baza acestei scene pune în relație viața și moartea prin figurarea momentului intermediar.

Modul de realizare a compoziției plastice contribuie la narativitatea imaginii. Tabloul este conceput pe mai multe planuri, fiecare dintre ele axate în funcție de o *stare de spirit*. În prim plan, în dreapta privitorului se găsește scena cea mai dinamică a tabloului: un sclav este tocmai pe punctul de a înjunghia o femeie aflată într-o poziție grațioasă, senzuală și cumva neverosimilă, într-un dezechilibru grațios, care are darul de a sugera *mișcarea*. Această mică unitate a tabloului este ea însăși narativă, pentru că prezintă o acțiune tulburătoare în plină desfășurare, iar dramatismul se accentuează prin expresia contradictorie a chipului femeii aflate pe punctul de a fi ucisă; i s-a reproșat chiar lui Delacroix că expresia ei sugerează mai curând plăcerea decât de frica. În stânga se află un alt element șocant și dinamic, calul preferat al regelui, adus pentru a fi ucis, laolaltă cu celelalte posesiuni care nu pot intra în mâna dușmanului. Însă elementul care contribuie cel mai mult la dramatismul imaginii este imaginea regelui, reprezentat în partea de sus a tabloului, în penumbră, culcat, privind cu calm și satisfacție scena de sub ochii lui. Imaginea statică și echilibrată a regelui, aflată simetric cu cea a privitorului, contrastează puternic cu restul acțiunilor, reprezentate dinamic.

Orientarea, poziția și dimensiunea personajelor plasează privitorul într-un *punct de observație* care îi permite accesul la foarte multe amănunte. Aglomerarea personajelor și decorului, pozițiile contorsionate și dezechilibrate dau impresia unei **scene** care tocmai se petrece, fapt care stă la baza narativității tabloului. Și la nivel *cromatic*, impresia de dinamism și dezechilibru se susține. Centrele de lumină ale tabloului marchează imaginile unui triumfi semnificativ: una dintre femei, ucisă deja, este așezată pe pat, lângă rege, iar alte două urmează a fi ucise. Privirea oscilează asupra acestor trei centre de lumină ale tabloului care sunt și nuclee narative și recuperează, cu ajutorul *fizionomiei* lor întreaga desfășurare a spectacolului. Aici, Delacroix folosește o tehnică asemănătoare cu cea a lui Poussin din *Mana*, unde se reprezintă pe chipul fiecărui personaj o altă stare de spirit. De altfel, fiecare dintre personajele din tabloul lui Delacroix este înzestrat cu o fizionomie capabilă a spune singură o poveste.

Întregul tablou este orientat cromatic pe diagonală, centrele luminoase legând chipul regelui de corpul contorsionat al femeii prin intermediul axei roșii alcătuite de culoarea patului. Poziția regelui, orizontală, denotând ideea de echilibru și confort, vine în puternic contrast cu poziția dezechilibrată a femeii din dreapta privitorului și cu capul calului din dreapta. În plus, Delacroix construiește întreg tabloul într-o compoziție piramidală, dar axa piramidei nu este verticală, ci diagonală; de asemenea, diagonalele cromatice au o orientare diferită față de cele date de forme, deoarece fiecare corp este înclinat într-o altă direcție. Această asociere de dezechilibre vizuale este cea care sugerează haosul premergător morții. Cromatic, combinația de roșu și auriu (carnația femeilor) pe fond întunecat poate simboliza culoarea focului. Hugo, care admira mult acest tablou, deplângea lipsa rugului, însă nu observa că el este sugerat prin compoziția cromatică. În concluzie, cu excepția portretului regelui, toate elementele tabloului sugerează mișcarea și devenirea, prin intermediul dezechilibrului.

Există mai multe *nivele narrative* în această imagine, în funcție de etajele spațiale și de tipul de activitate a personajelor; se poate observa că există două categorii de

figuri, inegal repartizate: *dinamice* (sclavi, femei, cal) și unul *static*, Sardanapal. Dramatismul scenei pare a nu fi creat pentru noi, ci pentru stăpânul palatului, care este așezat chiar în fața privitorului, ca o replică în oglindă; atât regele, cât și cel ce se află în fața imaginii contemplă același spectacol. Nu ar fi poate exagerat să afirmăm că Sardanapal este destinatarul narațiunii din tablou, acțiunile au loc pentru el, iar privitorul este doar un intrus. Satisfacția senzuală a chipului său, care reflectă atât personajul lui Diodor, cât și pe cel al lui Byron, și, poate, și pe cea a privitorului, este cea care a dat criticilor contemporani lui Delacroix senzația că tabloul e indecent. Elementul de legătură dintre Sardanapal, așezat deasupra întregii scene, și privitor este satisfacția estetică în fața frumuseții morții. Delacroix accentuează latura senzuală a lui Sardanapal, păstrând latura estetică ce apărea la personajul byronian; elementul esențial selectat de Delacroix din piesa lui Byron nu se regăsește la nivelul intrigii, ci la nivelul concepției despre existență. Calmul regelui nu se explică neapărat prin cruzime, ci prin credința că viața și moartea sunt același lucru și că singurul lucru care contează este frumosul și plăcerea : „Dar/ De viața vor să-mi ia și tronul, ce-s un tron și împărăția pământescă?/ Trăit-am și-am iubit, și chipul meu/ L-am înmulțit—nu-i *moartea* mai puțin/ Firească decât tot ce-i pământesc.“, afirmă personajul lui Byron.

Moartea lui Sardanapal este un tablou care utilizează majoritatea tehnicilor narative accesibile imaginii fixe unice: selectează un moment al istoriei care reprezintă o *acțiune*, dar care are și valențe *dramatice*; *titlul* tabloului susține și prelungește timpul reprezentării vizuale și trimite la o poveste cunoscută; *fizionomiile* personajelor sunt diverse și exprimă diverse faze ale unui proces; *configurația spațială*, piramidală, liniile de forță serpentine, accentele de lumină și culoare sugerează dezechilibrul inerent *mișcării*; se *multiplică nucleeele narative*, în așa fel încât în *lectura tabloului urmează un fir sinuos*, simbol al timpului și desfășurării, care dă privitorului iluzia surprinderii unei clipe din desfășurarea unei *scene* care tocmai are loc. Multe tablouri narative folosesc numai parțial aceste tehnici, și în cele ce urmează vom căuta să vedem în ce măsură utilizarea lor parțială poate fi suficientă pentru realizarea unei povești vizuale.

Tabloul care conține mai multe nucleee narative este destul de asemănător cu cel al seriei de imagini; prin reprezentarea mai multor evenimente, în care fie un personaj apare de mai multe ori în ipostaze diferite, fie mai multe personaje apar în situații și posturi diferite, se poate sugera devenirea temporală. Privitorul trebuie doar să facă efortul de a *descifra unitatea vizuală* a subiectului reprezentat și să caute elementele ce coordonează întregul.

Există mai multe sisteme de ordonare a nucleelor ce alcătuiesc o astfel de imagine: cel dramatic, cum apare în *Moartea lui Sardanapal*, accentuează *unitatea subiectului* prin subsumarea tuturor acțiunilor uneia care le explică. În *Izgonirea din Paradis*, Bosch selectează din povestea biblică numai acele elemente strict relevante, și anume Facerea femeii, Ispitirea și Izgonirea subliniind *unitatea de acțiune*; de fapt, numai ultimul nucleu este cel care reprezintă vizual subiectul exprimat în titlu, însă semnificația acestui moment este întărită de lanțul cauzal care îl motivează. Foarte des întâlnite sunt și imaginile care coordonează nucleeele în funcție de *unitatea personajului*. În tabloul hagiografic se figurează povestea unui personaj, a cărui viață este reprodușă tocmai pentru a explica și argumenta sfințenia sa. Atunci când personajul central este Crist, un caz deosebit de frecvent, atunci se poate întâmpla ca narațiunea să aibă la bază o construcție concepută pe baza unei *unități simbolice*. Astfel, când nucleeele vizuale narative sunt dispuse pe un fel de arbore (Axis mundi), ceea ce le leagă este semnificația lor simbolică.

Un bun exemplu este tabloul lui Pacino di Bonaguida, *Arborele vieții*. Aici, raportul dintre narațiune și simbol este evident: se figurează multe nucleee narative dispuse în

funcție de două criterii, cele care se leagă într-o serie biografică (viața lui Crist) și cele care au la bază istoria creștină a lumii (la baza tabloului creația omului și izgonirea din Paradis, iar în registrul superior divinitatea). În centru, imaginea lui Isus, crucificat pe Arborele Vieții susține nucleele care reprezintă viața sa și leagă partea de jos a tabloului, izgonirea din paradis, de cea superioară, divinitatea. Verosimilul acestui tablou este foarte redus, iar narațiunea vizuală, deși foarte bogată, cere un mare efort de imaginație din partea privitorului. Acest tip de figurare narativă cu funcție simbolică și alegorică *într-un singur tablou* poartă influența conceptualizării spațiale medievale; se realizează astfel contragerea într-un singur tablou a ceea ce în alte cazuri se reprezenta într-o întreagă biserică, iar pictorul depășește dificultatea unificării bogatului fir narativ numai sacrificând latura verosimilă a narațiunii și mutând accentul pe valențele sale simbolice.

Secvența de imagini este mai liberă din acest punct de vedere decât imaginea cu mai multe nuclee. Spre deosebire de secvența de imagini, care se „citește” de la stânga la dreapta, la fel ca o carte, dispunerea nucleelor narative într-un singur tablou poate fi făcută în diverse maniere, care au fiecare semnificația sa; dar numai în formula vizuală scenică, de tipul celei din *Moartea lui Sardanapal*, se pot lega mai multe nuclee narative într-o reprezentare verosimilă.

Tabloul literar care reprezintă o singură acțiune are mai puține mijloace pentru a spune o poveste decât cel care conține mai multe nuclee, dificultatea apărând aici mai ales în sugerarea devenirii temporale. Dar tablouri ca *Hamlet și Horatio în cimitir* sau *Moartea Ofeliei*, amândouă pictate de Delacroix, **recuperează latura narativă prin referința explicită pe care o fac la text**. Ceea ce trebuie remarcat însă este că astfel de imagini cu valoare ilustrativă convertesc narativitatea în dramă; *Hamlet și Horatio în cimitir* sau *Autoportret în ipostază hamletiană* par o ilustrație a punerii în scenă.

În *Hamlet și Horatio în cimitir* (fig. 2), Delacroix compune un *tablou dramatic* al cunoscutei scene din *Hamlet*, actul V, scena I. Momentul selectat din textul lui Shakespeare este acela al dialogului despre moarte, iar pictorul figurează toate cele patru personaje care apar în piesa lui Shakespeare în această **scenă**, deși unul dintre ele, Însoțitorul groparului, nu are nici o funcționalitate plastică. În piesă, el are rolul de a da replica groparului, fără să capete în vreun moment importanță reală.

Configurația spațială a tabloului este simplă, iar adâncimea se obține numai datorită compoziției cromatice, care luminează fundul scenei. Trei personaje apar cu fața la spectator: Hamlet și Horatio în picioare, într-o ipostază echilibrată, statică, și groparul care, din groapă, ridică craniul spre ei. Centrul tabloului, este ocupat de craniu, scos în evidență atât formal, cât și cromatic. Interesantă este cea de-a patra siluetă, aflată cu spatele la noi și care ar putea fi interpretată drept însoțitorul groparului, după piesă; această siluetă, așezată pe pământ la picioarele lui Hamlet își ține mâna într-o poziție retorică, de parcă ar fi pe punctul de a ține un discurs. Fapt care ridică o întrebare privitoare la posibila intenție pictorului de a adăuga un comentariu vizual la piesa lui Shakespeare. O interpretare a acestui personaj, figurat pe axa centrală a tabloului, chiar sub craniu, poate fi găsită într-un alt tablou; Delacroix are o mare admirație pentru tragedia lui Shakespeare, admirație care l-a făcut să picteze un *Autoportret în ipostază hamletiană*. Așa încât, este posibil ca el să se fi reprezentat pe sine în personajul cu chipul ascuns, chiar în momentul în care completează printr-un discurs mut piesa lui Shakespeare.

Din punct de vedere temporal, tabloul reprezintă o *scenă*, atât prin raportare la text, cât și plastic, prin modul în care sunt înfățișate personajele. *Titlul*, care nu conține verbe, compoziția *echilibrată*, simbolul *craniului*, denotă un timp simbolic, scos oarecum din contextul desfășurării unui proces. Ilustrând această scenă, Delacroix rămâne foarte

aproape de text, și, cu excepția celui de-al patrulea personaj, care nu are corespondent exact în piesă, pictorul pare a-și propune să dea un echivalent vizual al cuvântului. Singurul element dinamic apare în portretul groparului, care expune într-un gest teatral craniul și, împreună cu referirea la text, acest unic element ne permite clasarea tabloului drept narativ. Pe de altă parte, Delacroix subminează latura narativă a tabloului său accentuând dramatismul, figurat mai ales prin gesturile personajelor, interpretabile în ordine simbolică mai curând decât narativă.

Foarte diferit de *Moartea lui Sardanapal*, *Hamlet și Horatio în cimitir* pune o problemă interesantă: formal, s-ar putea integra această imagine în categoria *tablourilor care înfățișează acțiuni sau procese*, însă aici acțiunea este topită într-o ipostază dramatică. Fondul întunecat al tabloului împinge în avant-scenă personajele și pare a refuza devenirea, iar singura *acțiune* înfățișată cu adevărat în tablou, are o semnificație simbolică. De altfel, în piesă scena I din actul V ocupă un rol asemănător cu acela al celebrului monolog shakespearian, în care timpul intrigii se oprește, iar accentul cade pe latura filosofică a discursului. În aceeași categorie de imagini intră și *Moartea Ofeliei* unde, din nou, simbolul morții ocupă un loc central. Delacroix selectează din piesă acele momente unde timpul *acțiunii* piesei se oprește pentru a face loc unei *stări* și acesta poate fi motivul pentru care cele două tablouri sunt un caz intermediar din punct de vedere narativ: ele figurează o acțiune și o stare în același timp.

După titlu, atât *Moartea Ofeliei* cât și *Moartea lui Sardanapal* ar putea fi considerate asemănătoare, însă din punct de vedere plastic diferența între ele este enormă. În *Moartea Ofeliei* (fig.3), Delacroix oferă o transfigurare spațială unei scene ce nu apare în piesă decât din referirile personajelor; Shakespeare îi face pe Laerte și Hamlet să vorbească despre moartea Ofeliei, însă Delacroix *completează* textul imaginând o *scenă* absentă în piesă. La fel ca atunci când Delacroix se pictează în *Autoportretul în ipostază hamletiană* (fig.4), tabloul are puține amănunte, iar ceea ce frappează cel mai mult este modul în care silueta Ofeliei se pierde în spațiul lichid. Cerul și apa au aceeași culoare, o nuanță de verde tulbure și cețos care sugerează o atmosferă de vis. Din nou, pictorul selectează din *istorie* un fragment ce nu ține de devenirea temporală și, scoțându-l din context, îi amplifică valoarea simbolică. Spre deosebire de *Autoportret* sau de *Hamlet și Horațio în cimitir*, de data aceasta, tabloul nu poate fi interpretat ca "ilustrația" unei scene de teatru, pentru că spațiul lichid exclude reprezentarea pe scenă.

Din punct de vedere temporal, la fel ca în *Moartea lui Sardanapal*, scena selectată reprezintă un moment crucial, un moment al schimbării și în același timp profund dramatic. Ofelia se află între viață și moarte, iar acest moment este surprins și prelungit indefinit prin tablou; deși titlul subliniază ideea de *moarte*, în realitate timpul Ofeliei se suspendă în chiar momentul trecerii ei spre neființă și se prelungeste prin contopirea ei cu elementul lichid. Există o izotopie cromatică și chiar formală între spațiu și personaj, a cărui siluetă nu se reliefează prin contrast. Din acest motiv, privitorul este așezat într-o perspectivă care îi permite identificarea, prin această atmosferă de vis lichid, cu starea de spirit a personajului; spațiul uniform al tabloului, în care planul orizontal se topește în planul vertical al tabloului apare de altfel și în *Hamlet și Horatio în cimitir* sau în *Autoportretul în ipostază hamletiană*, iar refuzul de a delimita prin contrast silueta personajului de fondul pe care apare are darul de a sugera reprezentarea scenică. Spre deosebire de *Moartea lui Sardanapal*, unde contrastele accentuau latura dinamică și dezechilibrată a poveștii vizuale, în tablourile cu subiecte din *Hamlet* domnește o atmosferă sumbră și apăsătoare, denotată cromatic și formal prin acest tip de raport între personaje și spațiu.

Și tot spre deosebire de *Moartea lui Sardanapal*, unde fizionomiile personajelor erau puternic reliefate, în cele două tablouri cu subiect din *Hamlet* accentul nu cade pe

fizionomie, ci pe poziția corpurilor. Serpentina corpului Ofeliei, formă grațioasă de dezechilibru, sugerează mișcarea, însă este o mișcare lentă, de topire, și nu una agresivă de tipul celei din *Moartea lui Sardanapal*. Latura simbolică este foarte importantă în *Moartea Ofeliei*, pentru că toate elementele trimit metaforic la ideea de lichid: *culoarea fondului* (cer și apă), *serpentina* corpului Ofeliei, care pare a se odihni plutind. Delacroix povestește despre moartea tinerei fete pe un alt ton decât Laertes și, din punctul de vedere al vocii narative, apare aici o perspectivă diferită față de cea a lui Shakespeare. Pentru pictor, importantă este contopirea cu elementul primordial și unitatea, pe care el o exprimă plastic, între natură și Ofelia; spre deosebire de *Hamlet și Horatio în cimitir*, unde Delacroix rămâne un ilustrator, aici el face o interpretare a textului shakespearian.

Un rol important în sublinierea narativității tabloului este jucat de asemănarea dintre tablou și text. Atunci când pictorul păstrează în imaginea sa multe elemente literare, reușind să realizeze o imagine verosimilă, atunci mintea privitorului completează scena imaginând atât completarea acțiunii, cât și ceea ce o precede; latura narativă este mai pronunțată în *Hamlet și Horatio în cimitir* decât în *Moartea Ofeliei*, unde poezia înlocuiește povestea.

O manieră asemănătoare de transpunere în imagine a unei stări de spirit, dublată vag de o posibilă acțiune, apare în tabloul lui Chagall, *Daphnis și Chloe* (fig 5). Ilustrând romanul cu același titlu de Longos, pictorul recrează plastic atmosfera romanului, fără însă a se referi explicit la intriga sa. Există, teoretic, posibilitatea interpretării acestei imagini drept o ilustrare a episodului în care, despărțit de Chloe, Daphnis se urcă în copacul din fața casei ei pentru a prinde păsări în speranța de a o vedea; însă o astfel de interpretare este puțin exagerată, pentru că Chagall figurează scena fără să se preocupe de criteriul verosimilului. Dacă iconismul imaginii este destul de redus, pictorul reușește în schimb să facă legătura cu romanul prin latura plastică a reprezentării sale. Stilul este candid și naiv, la fel ca iubirea dintre Daphnis și Chloe, iar personajele schițate ca într-un desen de copil. Fondul acuarelei, de un galben solar, sugerează atmosfera de puritate și strălucire a iubirii dintre cele două personaje ale lui Longos. Însă, narativitatea imaginii este, la fel ca în *Moartea Ofeliei*, foarte redusă și poate fi recuperată doar datorită puternicului simbolism al culorii și stilului folosite de pictor; și, nu în ultimul rând, datorită titlului.

Atât *Moartea Ofeliei*, cât și *Daphnis și Chloe* figurează mai curând o stare decât o acțiune, dar *nu acțiunea face narațiunea* în acest caz, spre deosebire de *Moartea lui Sardanapal*. Din punct de vedere temporal, aceste imagini ilustrează mai curând o *pauză* decât o *scenă*, adică un moment în care timpul povestirii se oprește. Faptul că tablourile lui Delacroix inspirate din *Hamlet* sau acuarela lui Chagall renunță la intrigă în favoarea atmosferei este relevant: cei doi pictori *selectează* din literatură latura care poate fi transpusă într-o singură imagine și, deci fac o lectură non-narativă a textului-model. Nici *Daphnis și Chloe*, nici *Moartea Ofeliei* nu sunt în mod necesar și evident imagini narative; dar, ele pot deveni prin interpretare, în măsura în care numai recuperând intriga din *Hamlet*, privitorul știe că acolo una din teme centrale este ideea morții, iar în *Daphnis și Chloe* mai importantă decât acțiunea este dragostea naivă, naturală și luminoasă dintre cei doi eroi. Rămâne deci la latitudinea privitorului dacă să privească imaginea într-o cheie narativă sau nu pentru că pictorul ascunde narațiunea în spatele laturii dramatice sau simbolice a reprezentării.

Exemplele discutate până acum au pus în lumină faptul că narațiunea vizuală într-o singură imagine poate plasa în centru **acțiunea** (*Moartea lui Sardanapal*), **latura dramatică** a textului (*Hamlet și Horatio în cimitir*), poate **completa textul imaginând o**

situație nouă (Moartea Ofeliei), sau poate transpune în limbaj plastic atmosfera textului, (Daphnis și Chloe).

2. Tablourile care nu reprezintă o acțiune, dar trimit la un text

Când titlul trimite la o poveste preexistentă, din care însă pictorul nu alege o acțiune, tabloul poate deveni narativ în virtutea unui principiu vizual la care am mai făcut referire: relația dintre fizionomia personajului și starea de spirit sau psihologia sa. *Dinamismul* inherent narațiunii vizuale va fi înlocuit prin ***mobilitatea expresiei personajului***. Faptul că privitorul cunoaște motivația stării de spirit a figurii reprezentate îl ajută să completeze zonele de indeterminare.

Spre deosebire de *Hamlet și Horatio în cimitir* sau *Moartea Ofeliei*, unde se putea discuta dacă tabloul reprezintă sau nu o acțiune, în *Furia Medeei* (fig.6) nici nu poate fi vorba despre asta. Tabloul *nu înfățișează o acțiune*, ci o *stare psihică*. Dar potențialitatea mișcării pe care o sugerează mai ales chipul personajului, dar și corpul său, este calea prin care se recuperează povestea. Prin *fizionomia* personajului, Delacroix sugerează starea de spirit a Medeei, iar de aici, privitorul care cunoaște povestea ei, poate înțelege ceea ce nu este reprezentat. Pictorul *selectează* în acest tablou o *scenă* care sintetizează semnificația piesei lui Euripide reducând-o la elementul central, celebrul monolog în care Medeea se întreabă dacă să-și ucidă copiii sau nu.

În piesa lui Euripide, Medeea, ținându-și copiii în brațe, își rememorează viața și prevede soarta nefericită a copiilor; părăsită și gonită de Iason, destinul ei este acela al unei străine, urâtă de propria familie pentru uciderea fratelui său și disprețuită de greci, în a căror țară se găsește, pentru că este barbară. Acest monolog este un punct central nu numai pentru această piesă, ci chiar pentru tragedia greacă; aici apare foarte clară tehnica lui Euripide de a muta drama destinului din relația om-zeu în psihologia umană. Spre deosebire de *Antigona* sau *Oedip*, destinul personajului lui Euripide nu mai pare a fi dictat de moira și Medeea are conștiința faptului că are drept de viață sau moarte asupra copiilor ei. În *Dialectica spiritului grec*, Dodds discută drama personajului principal din perspectiva conceptului de *ate*; personajul nu mai este stăpân pe sine, și, înstrăinat de sine și locuit de *ate*, ia hotărâri care îl duc la pierzanie; Iason va explica de altfel prin *ate* uciderea copiilor de către Medeea. Însă acest monolog este foarte interesant pentru că nu pare rezultatul unei intervenții iraționale, ci al unei dialectici conștiente. Strângându-și cu dragoste copiii la piept, la fel ca în tablou, Medeea enumeră cauzele pentru care ar trebui sau nu trebuie să-i omoare, oscilând pentru un timp între cele două hotărâri :

*Nu, suflete al meu, n-ai să-ndeplinești
Acest omor! O iartă-i, cruță-i pe copii,
Sărmano! Chiar din depărtare de le lași
Viața, te vor bucura. Ba nu, mă jur
Pe duhurile răzbunării care zac
În Hades, niciodată nu-mi voi părăsi
copiii-ntre dușmani,să-și bată joc de ei.
Oricum, tot vor muri și dacă le e scris,
chiar eu am să-i ucid, eu, care i-am născut.
E totul rânduie; scăpare nu mai au!*

Această *scenă* reprezintă un punct culminant al piesei, atât la nivelul intrigii, cât și la nivel psihologic și este sintetizată verbal de Delacroix prin titlul *Furia Medeei*.

Lectura pe care o face pictorul tragediei păstrează întocmai unitatea de subiect a lui Euripide; pentru că, dacă ar fi să reducem întreaga tragedie la un element relevant, acesta ar fi, întocmai ca mânia lui Ahile pentru *Iliada*, furia Medeei. Iar miza acestei furii este exprimată cel mai clar în monologul citat, în care Medeea își ține copiii în brațe și încearcă să vadă ce cale va urma destinul ei, tabloul traducând în imagine exact această stare de spirit. *Furia Medeei* nu înfățișează o *acțiune*, dar înfățișează o *stare* care, prin referire la piesă, va duce la deznodământul acțiunii.

Tabloul poate fi interpretat în cheie narativă mai ușor decât *Moartea Ofeliei*, iar motivul este următorul: aici, Delacroix selectează din piesă un moment esențial din punctul de vedere al deznodământului, în timp ce dincolo moartea Ofeliei reprezintă numai un episod lateral; de aceea timpul primei imagini este din punct de vedere narativ *scena*, iar timpul din *Moartea Ofeliei* este *pauza*. Deși ambele tablouri reprezintă temporal momente de trecere, între viață și moarte sau durere și dorința de răzbunare, la nivel plastic *Furia Medeei* sugerează mai clar punctul culminant, iminența acțiunii hotărâtoare, decât tabloul care o are în centru pe Ofelia; nu este aici lipsit de relevanță faptul că punctul de vedere în care ne plasează Delacroix în cele două tablouri este diferit: dacă în *Moartea Ofeliei* domină senzația de liniște tulbură care încurajează empatia privitorului, în celălalt tablou, senzația este de amenințare. Plastic, Delacroix sugerează ideea *iminenței acțiunii* cu ajutorul *fizionomiei* și *poziției* personajelor; spațiul tabloului, puternic centrat, nu conține decât personajele care, contorsionate, par a fi surprinse într-un moment de mare tulburare; peisajul, schițat doar, este un adăpost natural, o peșteră, dinspre deschizătura căreia mama înfricoșată așteaptă pericolul. Ținându-și în brațe copiii și în mână cuțitul ea privește lateral, spre ușa peșterii, într-o așteptare încordată; personajele sunt alcătuite din linii serpentine, și singura lumină pare a veni din chiar corpurile Medeei și copiilor ei.

Această modalitate de sugerare a *iminenței acțiunii prin fizionomia și poziția* personajului poate uneori genera narațiunea mai clar decât atunci când *acțiunea* este figurată în sine. Nehotărârea Medeei apare astfel mai sugestivă narativ decât urmările furiei ei și induce imaginii continuitate temporală, în măsura în care privitorul poate lega ceea ce vede de ceea ce el știe din tragedia clasică. Teoria privitoare la *punctum temporis*, adică alegerea momentului esențial al istoriei, capabil de a se referi metonimic la întreaga poveste, poate fi astfel respectată fie alegând *acel moment al acțiunii* în care se poate întrevedea ce a precedat ca și ce va urma, fie *acea stare de spirit a personajului central* care explică și motivează întreaga acțiune. Pe de altă parte, când se referă la un text, de multe ori pictorul nu alege neapărat latura sa narativă, ci pe cea dramatică sau simbolică; ceea ce nu exclude o interpretare narativă, deși ea nu este figurată explicit în tablou.

Un exemplu de folosire a textului ca pretext este *Autoportretul în ipostază hamletiană* (fig. 4) al lui Delacroix. Analizând această imagine lipsită de dinamism și în care nu se reprezintă nici măcar o stare de spirit ce sugerează schimbarea sau procesul, vom încerca să vedem în ce măsură un *portret* poate fi *narativ*.

În *Autoportretul în ipostază hamletiană*, Delacroix nu pare să-și propună să utilizeze în nici un fel *istoria* piesei. El pictează un tânăr îmbrăcat în negru, în picioare, sprijinindu-se de un corp masiv, de culoare închisă. Lipsit de amănunte descriptive, tabloul se organizează în funcție de centru, adică de silueta tânărului. Această siluetă este dublu încadrată de rama tabloului și de o arcadă care îi subliniază chipul; contururile, cu excepția chipului, par să derive unele din altele. Culoarea dominantă, brun, mai deschis sau mai închis figurează o atmosferă întunecată. Din acest motiv, chipul, singurul luminat atrage și mai mult atenția. Construcția tabloului este concentrică, atât la nivel *cromatic* (contrast între fața personajului și fond), al *forme*

(centrul tabloului este dominantă, subliniată prin arcadele care îl încadrează) sau la nivelul texturii, care și ea subliniază centrul. Aceste elemente au darul de a sublinia echilibrul și nici măcar un element nu sugerează mișcarea, sau desfășurarea unui proces și curgerea timpului. Tânărul este pierdut în contemplație, privind într-o parte.

Dacă ar fi să interpretăm imaginea în sine, fără titlu, atunci în nici un caz nu am putea-o vedea drept narativă. Dar acest tablou se intitulează *Autoportret în ipostază hamletiană*, așa încât poate fi văzută ca o ilustrare a scenei centrale a piesei, cea a celebrului monolog hamletian. S-ar putea considera așadar că, la fel ca în *Furia Medeei*, unde Delacroix reduce piesa la un monolog, și aici unul dintre referenții tabloului ar putea fi scena în care solitarul prinț se întreabă în ce constă esența existenței umane. Și că, la fel ca în *Furia Medeei*, Delacroix reduce întreaga piesă la un personaj, iar devenirea acestui personaj la scena care îl definește cel mai bine.

Acest autoportret poate fi interpretat narativ în două moduri, în funcție de referința făcută: fie față de *referentul literar*, legând poziția gânditoare a tânărului de monolog și de personajul solitar și gânditor care este Hamlet în viziunea lui Shakespeare, fie față de *referentul real*, Delacroix însuși. Pentru ca imaginea să poată fi legată de textul la care se referă trebuie ca în *repertoarul* privitorului să se găsească atât *tipul vizual*, cât și *tipul literar*, în acest caz /tânăr în negru/ și /personaj dintr-o piesă de teatru de Shakespeare/. Textul susține imaginea și proiectează asupra ei o serie de referințe culturale.

Discutând *timpul* imaginii observăm că procesul de narativizare a imaginii fixe unice se realizează printr-o relație metonimică, o parte a *acțiunii* ajungând să reprezinte întreaga poveste; contextul cu ajutorul căruia se face interpretarea este constituit de *titlu*, ce ancorează povestea vizuală de textul la care face aluzie. Fapt care nu ține însă propriu-zis de latura plastică a tabloului, ci mai curând de ceea ce se poate *proiecta* asupra lui prin lectură și interpretare. Așa se explică de ce imagini care nu reprezintă plastic narativitatea (dynamism, sugerarea devenirii sau a unui proces prin forme, culori sau texturi) pot deveni narative prin interpretare.

Timpul acestui autoportret este suspendat prin scoaterea din context a stării caracteristice personajului reprezentat; așa cum pentru Medeea, starea caracteristică era *furia*, în cazul lui Hamlet aceasta este *contemplația*. Este semnificativ faptul că Delacroix selectează pentru a transpune în imagine unul dintre momentele piesei în care desfășurarea temporală nu are importanță. În scena monologului, esențială pentru devenirea personajului, intriga piesei poate fi sintetizată prin transformarea ei într-o cugetare referitoare la univers și la natura umană. Hamlet nu deliberează în *A fi sau a nu fi* asupra felului în care urmează să acționeze, ci asupra soartei omului; el se vede prins între două opțiuni fundamentale, și monologul rămâne fără concluzie. Iar tabloul subliniază tocmai această anulare a timpului, pe care Delacroix o *selectează* din semnificația piesei.

Configurația spațială sugerează, mai mult chiar decât în *Hamlet și Horatio în cimitir*, o scenă de teatru, fapt care explică legătura dintre cei doi referenți ai tabloului; astfel, pictorul se vede pe sine în ipostază hamletiană, ca un actor care joacă acest rol într-un timp devenit infinit prin transpunerea în vizual. Și, din nou, prin latura dramatică se recuperează povestea, deoarece pictându-se pe sine, Delacroix îl desemnează pe Hamlet. Imaginea tânărului în haine negre este un portret, adică, în principiu, o imagine în întregime descriptivă, însă în spatele personajului Hamlet stă piesa *Hamlet*. Rezultatul este, ca și în cazul autoportretului anamorfotic al lui Michelangelo din *Judecata de Apoi*, care se pictează sub forma Sfântului Bartolomeu, obținerea unei ipostaze simbolice. Nu se poate înțelege care este legătura dintre Sfântul Bartolomeu și Michelangelo sau Delacroix și Hamlet dacă nu este cunoscută povestea din spatele

personajelor. Aici, Sfântul Bartolomeu și Hamlet sunt reduceri metonimice ale poveștii fiecăruia la o singură trăsătură: suferința pentru primul, întrucât martiriul lui a constat în jupuire, și natura contemplativă pentru Hamlet. Pornind de aici, interpretarea poate adăuga multiple semnificații simbolice, dar important este că *ipostaza în care este realizat portretul, un gen descriptiv, nu poate fi înțeleasă fără cunoașterea poveștii*.

Reducerea unui text la personajul central este de altfel frecventă și imagini ca *Don Quijote* de Daumier (fig.7) pot fi interpretate într-o manieră asemănătoare; aici, în spatele personajului nu se ascunde în mod necesar pictorul, dar trebuie observat că Don Quijote al lui Daumier nu are chip. Dinamismul plastic nu joacă nici un rol, iar dacă putem considera imaginea drept narativă, acest fapt se datorează în primul rând referirii la text. Orice element narativ în acest portet este însă și un element simbolic: Daumier interpretează vizual personajul lui Cervantes sublimându-l până la anulare; în același timp, nedeterminarea trăsăturilor personajului sugerează că Don Quijote poate fi oricine, Daumier inclusiv. În *Crispin și Scapin*, Daumier pictează o scenă în care fizionomia personajelor, înghețată într-o expresie bârfitoare și răutăcioasă, le caracterizează, cum ar spune Hogarth, mai clar decât cuvintele; de altfel, Daumier poate fi considerat, din perspectiva studiului de caracter, un demn descendent al lui Hogarth. În tablourile care selectează un personaj central al unui text cunoscut, acesta este redus la *o stare, o trăsătură de caracter a personajului* sau *un moment al devenirii lui*, considerate de pictor esențiale și prin care întreaga poveste poate fi recuperată.

Un alt tip de tablou care **face aluzie la o poveste, dar nu reprezintă o acțiune** este portretul hagiografic, atât de răspândit în Evul Mediu și Renaștere. Aici povestea se recuperează nu cu ajutorul psihologiei eroului, ci prin *microtemă*. În unele portrete medievale, sfinții apar împreună cu un atribut care face aluzie la povestea lor, și care îi caracterizează implicit; narațiunea vizuală într-o astfel de imagine nu mai este „spusă”, nici măcar sugerată, ci numai simbolizată prin *microtema* definitorie. În Evul Mediu, când portretul se conforma unui *tip* vizual, atributul avea funcția de a diferenția și identifica prin *contragerea poveștii*. De cele mai multe ori, pictorul medieval selectează din biografia sfântului povestea martiriului, adică elementul definitoriu pentru statutul său; spre exemplu, atributul Sfântului Sebastian este săgeata, iar al Sfântului Laurențiu grătarul, instrumentele martirizării lor. În cazul Sfântului Gheorghe însă, se selectează cea mai importantă ispravă a sa, lupta cu balaurul, așa cum pe sfânta Agnese o caracterizează nevinovăția, și figura ei este însoțită de un miel. Datorită naturii non-mimetice a artei medievale, în aceste portrete balaurul, mielul sau grătarul apar ca simboluri, și nu doar ca reprezentări ale obiectelor reale; în plus, datorită importanței pe care în acest context istoric o ia lupta sfântului cu răul, obiectul malefic se poate figura mult mai mic decât în realitate.

Pictorii renascentiști tratează aceleași subiecte recuperând latura narativă, iar modificările față de abordarea medievală a poveștii hagiografice apar la două nivele, care derivă unul din celălalt: narațiunea vizuală medievală are la bază principiul *schemei* și pune accent pe latura simbolică, în timp ce cea renascentistă pornește de la principiul *mimesis*-ului și întărește latura dramatică a tabloului. În tablouri renascentiste de tipul *Martiriului Sfintei Giustina* de Paolo Veronese sau *Martiriul Sfântului Sebastian* de Cosimo Tura, povestea este spusă cu ajutorul unui cadru verosimil al scenei în care se petrece martiriul și se accentuează *latura psihologică*, adică suferința și frumusețea sfântului ucis. Pentru medieval însă, relevantă nu era nici povestea, care era oricum cunoscută, și nici latura ei personală, ci latura argumentativă. Reprezentându-l pe sfânt în ipostaza victorioasă și supra-umană, naratorul vizual accentua nu momentul morții, ci tocmai biruința asupra ei prin sanctificare.

Diferența dintre aceste două tipuri vizuale se găsește în primul rând la nivelul *modului narativ*. Mecanismul de recuperare a poveștii presupune grade diferite de participare a spectatorului deoarece diferă *punctul de vedere*; în Evul Mediu spectatorul era pus în fața unui spectacol care să-l facă să se gândească la Dumnezeu, în timp ce în Renaștere punctul de vedere îl așază pe privitor în fața unui spectacol care accentuează dimensiunea umană. De altfel, arta medievală folosește o voce narativă adresată divinității, nu privitorului și nu stă în sarcina pictorului medieval să dea o reprezentare verosimilă, accesibilă, ci să se ridice la înălțimea subiectului. Același tip de diferență la nivelul *modului narativ*, apare și în relația dintre *Moartea lui Sardanapal*, *Furia Medeei* și *Autoportretul hamletian*; în toate cazurile putem recupera narațiunea, dar cantitatea de informații plastice și mai ales *modul narativ* diferă. În *Moartea lui Sardanapal*, naratorul se așază într-o perspectivă realistă, în *Furia Medeei* face analiză psihologică, iar în autoportretul hamletian reduce povestea la latura ei *dramatică*.

Organizată în funcție de tradiție, iconografia medievală reia mai mult sau mai puțin aceleași subiecte și de aceea, pentru un privitor din acel timp, *microtema* putea fi suficientă pentru înțelegerea întregii povești. Același lucru este valabil și în imaginea renescentistă, unde, deși într-un grad mai mic, un tablou poate deveni narativ prin același procedeu al *microtemei*. Un tablou reprezentând-o pe Atena ținând scutul pe care se găsește capul Meduzei trimitea un privitor cultivat la povestea lui Perseu. Pentru un privitor din secolul acesta, când multe din poveștile hagiografice sau mitologice s-au pierdut, recuperarea narațiunii se face mai greu. Însă, într-un caz ideal, chiar imaginea care nu conține nici un procedeu vizual sugerând devenirea, procesul sau acțiunea, poate fi interpretată narativ cu ajutorul unui *element metonimic care sintetizează intriga*, adică *microtema*.

În concluzie, narațiunea vizuală care pornește de la text *poate sugera desfășurarea unei acțiuni*, prin mai multe maniere: metoda cea mai *explicită* este *selectarea momentului culminant al poveștii* și crearea iluziei unei scene cu ajutorul *tehnicilor vizuale care implică dinamismul figurii și corpului personajelor*. Dacă tabloul conține câteva nuclee narative și figurează mai multe personaje în ipostaze diferite sau stări de spirit contradictorii astfel sugerând *devenirea temporală*, și *dacă titlul reușește să completeze acțiunea reprezentată*, atunci imaginea unică poate reprezenta cu succes o poveste; celelalte maniere de a sugera acțiunea folosesc metode ocolite și metaforice, vizuale sau verbale, prin care invită privitorul să recupereze firul narativ: alegerea unui moment care surprinde o *schimbare fundamentală reflectată în fizionomia personajului*, *traducerea în limbaj plastic a semnificației unui text*, o *microtemă*, *accentuarea laturii dramatice* a tabloului și *sugerarea unui spectacol de teatru surprins și imortalizat*.

Din exemplele discutate până acum reiese că orice imagine care face aluzie la o poveste poate fi interpretată în cheie narativă. Această latură ce nu ține de natura plastică a tabloului, ci de titlu și de un referent cultural *poate sau nu să fie întărită de elemente vizuale*, ținând de *modul și timpul povestirii*: un punct de vedere din care să avem iluzia că asistăm la o *scenă* pe cale a se petrece, și în care personajele sunt figurate în *acțiune* sau într-o stare de spirit *contradictorie*. Și totuși, toate aceste mijloace plastice și verbale de a spune o poveste nu sunt suficiente fără colaborarea privitorului, care trebuie să decodeze cât de cât corect ceea ce apare în imagine; este adevărat că în cazul unor tablouri care folosesc toate aceste tehnici, cum este *Moartea lui Sardanapal*, privitorul poate înțelege că subiectul conține o *acțiune* și, dacă nu cunoaște povestea, poate *inventă* una. Acesta este de altfel modul prin care imaginea care nu se referă la un text poate fi interpretată narativ. De asemenea, trebuie remarcat că, pornind de la premisa că privitorul participă prin lectura sa la narativitatea tabloului, chiar numai o *stare de spirit contradictorie*, o *microtemă* sau o *transcodare în limbaj plastic a*

semnificației unui text ca în *Daphnis și Chloe* de Chagall sau *Moartea Ofeliei* de Delacroix poate fi suficientă pentru crearea unei povești.

Interpretarea în cheie narativă a tabloului se face nu numai cu ajutorul elementelor plastice și verbale enumerate mai sus, ci și printr-o contaminare a obișnuințelor culturale ale privitorului. De multe ori, pictura pare a fi o sinteză a unui spectacol dramatic. Cele două influențe care apar la nivelul receptării pentru a duce spre narativizarea tabloului vin din *literatură* și din *teatru*.

3. Tablouri care nu se referă la un text, dar figurează o acțiune

În tablourile care **reprezintă o acțiune (sau mai multe), dar nu trimit la un text** accentul se pune pe imaginarea poveștii de către privitor. Aici ar putea intra o parte din imaginile ce surprind *scene* din viața personajelor; multe astfel de tablouri ar fi doar descriptive dacă nu ar conține un element inexplicabil, care îl face pe privitor să-și pună întrebări și să imagineze răspunsuri; picturile lui Delvaux, Balthus, De Chirico intră în această categorie.

Și aici narativitatea provine din două surse: cea *vizuală* (dinamismul tabloului) și relația cu *titlul*; toate elementele discutate mai sus sunt în continuare relevante, dar în acest caz devine și mai necesară participarea privitorului, care trebuie să-și asume rolul de narator. În măsura în care privitorul dorește să facă unei imagini care nu se referă la un text o interpretare *analogă* unui tablou cu subiect literar, imaginea își generează propriul text. Pe de altă parte, nu există o mare diferență, la nivelul receptării, între un tablou inspirat dintr-o poveste, dar pe care privitorul nu o cunoaște și o imagine care reprezintă o acțiune fără a face aluzie la un text; fapt care pune în lumină că acest gen de tablou *sugerează narativitatea mai ales prin mijloace vizuale*.

Tablouri care pot sugera o poveste vizuală fără ajutorul cuvântului apar mai ales în arta secolului al XVIII-lea. De exemplu, Fragonard reprezintă în tablourile sale *scene* care par a se petrece chiar în momentul în care le privim. În *Sărutul*, o tânără este surprinsă în chiar momentul când se smulge dintr-o îmbrățișare furată și este pe punctul de a fugi. Senzația privitorului că asistă la un moment intim și fulgurant se subliniază prin iminența mișcării care sugerează curgerea timpului. Acest tip de tablou poate fi interpretat narativ mai ales datorită contextului cultural al secolului al XVIII-lea, când estetica vizuală și literară accentua tematica jocului și a clipei fericite.

O lectură în cheie narativă face Jorge de Sena într-un poem care pornește de la tabloul lui Fragonard, *Leagănul*. Analizând poemul lui de Sena, intitulat chiar *Leagănul, de Fragonard* în contextul conceptului de *ekphrasis*, Claus Clüver observă că de Sena face o traducere dintr-un sistem de semne, cel plastic, în alt sistem de semne, cel verbal. Și cum orice traducere are la bază o interpretare, în acest caz interpretarea este una narativă. Poetul vede în tablou trei personaje, soția, care este dată în leagăn de soț și amantul, care se găsește la picioarele leagănului, admirând-o concupiscent. În acest mod, Jorge de Sena inventează o poveste capabilă a explica grăitoarele fizionomii ale figurilor lui Fragonard; și s-ar putea spune chiar că aceste figuri devin personaje prin intermediul acestui poem. Titlul nu aduce nici un fel de informație care să încurajeze inventarea unei povești și, de fapt, narațiunea se realizează cu mijloace exclusiv vizuale: timpul ei este *scena*, iar punctul de vedere în care suntem plasați sugerează că surprindem un moment de intimitate și care ascunde ceva, fapt care poate fi înțeles din *fizionomia* personajelor.

Într-un mod asemănător poate fi interpretat și *Tânără cu paharul cu vin* sau *Femeie în albastru citind o scrisoare* de Vermeer. În ambele cazuri, pictorul lasă să se

înțeleagă că în spatele acțiunii se găsește altceva, iar privitorul poate inventa povestea care ar explica imaginea. În *Femeia cu paharul cu vin* cele trei personaje ar putea fi interpretate, la fel ca în *Leagănul* lui Fragonard astfel: soțul stă cu capul sprijinit în mână, într-o poză nepăsătoare, în timp ce un tânăr elegant se apleacă pentru a săruta mâna soției, care ne privește insinuant. Momentul surprins de Vermeer conține potențialitatea acțiunii și în aceeași categorie ar putea intra și portretul rococo de tip *conversation piece*, în care pictorul figurează persoanele într-o ipostază dinamică. *Dacă narativitatea imaginii nu poate exista fără sugerarea unui timp al imaginii, și reciprocă este valabilă: sugerarea desfășurării unui proces în imaginea fixă poate induce o receptare narativă.*

Fresnault Deruelle observă că imagini de acest tip oscilează între ceea ce el numește *narration* și *narrativité*, unde prin ultimul termen înțelege o narațiune potențială. Urmărind devenirea narațiunii vizuale în arta contemporană, Fresnault-Deruelle consideră că deși pictura nu mai servește drept ilustrație unor texte, totuși păstrează deschisă oportunitatea narațiunii vizuale, redefinind-o. Spre deosebire deci de poveștile din tablourile care fac aluzie la un text, cele care nu fac aluzie la un text, dar reprezintă o acțiune pot fi considerate doar *potențial narative*.

Există totuși o limită până la care se poate vorbi despre o narațiune potențială. În tablouri ca *Dansul* lui Matisse sau *Femeia care plânge* de Picasso, deși apar câteva elemente necesare narațiunii vizuale, cum ar fi dinamismul sau o stare de spirit contradictorie, ele pot să nu fie suficiente pentru a-l face pe privitor să le recepteze drept povești. Natura plastic-simbolică a acestui tip de tablouri și gradul mare de abstractizare a figurilor nu încurajează o interpretare în cheie narativă; se poate povesti în imagine chiar în lipsa unui cadru verosimil, însă atunci alte elemente trebuie să individualizeze desenul pentru a sugera o poveste. *Fizionomia* joacă un rol foarte important, câteodată mai important decât dinamismul pentru că o expresie sugestivă poate determina lectura empatică a tabloului. Astfel, multe tablouri care nu fac aluzie la un text, dar reprezintă acțiuni generează în mintea privitorului narațiuni prin introducerea unui element inexplicabil. Este cazul *Camerei* lui Balthus, unde acțiunea stranie înfățișată de pictor pare a presupune un eveniment incomprehensibil și amenințător care ridică o întrebare în mintea privitorului, întrebare capabilă a genera o poveste.

4. Tablouri care nici nu se referă la un text și nici nu figurează acțiuni

Când *tabloul nu reprezintă o acțiune și nici nu trimite la un text* devine aproape imposibil să-l numim narativ. Este însă posibilă o astfel de interpretare în măsura în care privitorul poate inventa o poveste pornind de la anumite trăsături ale *fizionomiei* personajului reprezentat. Există portrete în care pictorul a încercat să condenseze viața persoanei din fața șevaletului, portrete care au aceeași expresivitate ca aceea a *caracterului*. La fel cum în *Caracterele* La Bruyère încearcă să fixeze trăsăturile specifice unui tip uman concepând mici narațiuni clarificatoare, și în cazul portretului plastic, privitorul poate simți nevoia de a completa ceea ce vede inventând el o poveste. Pot fi luate în discuție aici portretele în care pictorul încearcă depășirea descriptivului prin diverse elemente (*microteme*) care sugerează povești; un astfel de element inexplicabil de tip microtemă apare în *Las Meniñas* de Velasquez, în *Soții Arnolfini* de Van Eyck sau *Ambasadorii* de Holbein. Aici, subiectul recunoscut al tabloului este portretul, dar indiciile vizuale care însoțesc personajele au ridicat multiple întrebări criticilor de artă. Sunt portrete care nasc discursuri, iar acest gen de imagine poate fi considerat cel puțin *potențial narativă*.

În categoria *tablourilor care nu reprezintă acțiuni sau procese și nici nu fac referire la un text* definirea narativității, chiar potențiale este foarte dificilă. Dar când *portretul devine studiu de caracter*, privitorul îl poate interpreta printr-o poveste. De altfel, există un moment când nu poate fi spus cu precizie dacă imaginea reprezintă o stare sau o acțiune, mai ales din cauză că multe portrete apar pe un fundal complex, care poate sugera o scenă. *Portretul papei Leon al X-lea cu cardinalii Lodovico de Rossi și Giulio de Medici* de Rafael, *Amanții venețieni* de Paris Bordone, *Portretul Magdalenei Offenburg sub chipul curtezanei Lais din Corint* de Hans Holbein cel Tânăr folosesc parțial tehnicile narrative discutate până acum, inserând în portret o serie de trăsături care definesc persoanele, pe care le transformă în personaje. Dinamismul figurilor (papa și cardinalii par surprinși într-o convorbire), expresiile sugestive (*Amanții venețieni*), amănuntele caracterizante (banii de lângă Magdalena Offenburg) au toate darul de a spune o poveste despre personajele din tablou dacă privitorul este gata de a se transforma în narator.

Cunoscutul tablou al lui Holbein, *Ambasadorii* (fig 8), poate intra și el în categoria *portretelor narrative*, deoarece craniul, fără a face aluzie la o poveste, generează în privitor o stare contradictorie care îl poate determina să reconsidere latura pur descriptivă a tabloului; numeroși critici au proiectat prin interpretare discursuri, unele narrative, asupra tabloului. Astfel, au fost căutate explicații în identitatea figurilor, în spațiul sau în obiectele care le înconjoară.

Absint de Degas sau *Singurătate* de Delvaux pot fi și ele interpretate narativ prin aceleași principii prezente în interpretarea *Furiei Medeei* deoarece stările contradictorii reprezentate pot cere inventarea unei povești. Titlul *Singurătate* al tabloului lui Delvaux, de exemplu, dă o cheie de lectură explicând starea de spirit a fetei care privește de-a lungul șinelor de tren și care stă cu spatele la privitor; atât titlul cât și silueta fetei sugerează aceeași stare, pe care privitorul o poate recepta în mod empatic. Imaginea nu mai este acum reducerea la un moment reprezentativ a unei povești anterioare și cunoscute de către privitor, ci figurarea unui moment care ridică o problemă, o întrebare în mintea privitorului; iar răspunsul la întrebare poate fi o poveste.

Un alt tablou care a generat o interpretare narativă este *Autoportretul într-o oglindă convexă* de Parmigianino (fig.9). Această pictură i-a inspirat lui John Ashbery un poem cu titlu omonim în care, pe parcursul a multe pagini, se spune o poveste. Judecând după titlu, poemul ekphrastic al lui Ashbery își propune să fie un *analogon* al tabloului deoarece primul vers, care este în același timp titlul poemului, dar și al tabloului sugerează că Ashbery vede o relație de continuitate între cele două autoportrete.

Self-portrait in a convex mirror

As Parmigianino did it, the right hand
Bigger than the head, thrust at the viewer
And swerving easily away, as though to protect
What it advertizes.

În această metaforă apare ideea că, la fel ca tabloul, și autoportretul verbal folosește o oglindă convexă, care deformează realitatea. Dar oglinda în care se privește Ashbery este chiar tabloul lui Parmigianino. Cuvintele sunt reflectări, „*The words are only speculation/(From the latin speculum, mirror)*”, iar Ashbery își va concepe poemul ca pe o oglindă a tabloului. Natura magică a oglinzii convexe este dublă: întâi, ca oglindă pur și simplu, ea reflectă imaginea și produce încântarea narcisică („perpetuate the enchantment of self with self”); în cazul lui Ashbery însă, natura

narcisică a contemplației poartă o conotație particulară: poetul se contemplă în pictor, se caută și se găsește în autoportretul lui Parmigianino până la completa topire a propriei individualități. Poemul se construiește într-un permanent joc între suprafață și adâncime, joc care în poem se referă în special la caracterul de *speculum* al cuvintelor. Atât pictorul, cât și poetul copiază lumea, dar amândoi aleg pentru aceasta un mediu care o deformează. Parmigianino „set himself / with great art to copy all that he saw in the glass/ Chiefly his reflection, of which the portrait/ Is the reflection once removed“. Portretul este reflectarea unei imagini în oglindă, iar poemul este o reflectare de gradul trei.

Prin privire, poetul, dar și privitorul, se pierde în universul convex al tabloului; nu numai privirea, dar și înfățișarea fizică a celui ce se află în fața tabloului este absorbită. Acest tablou, făcut pe un glob de lemn de mărimea oglinzii în care s-a privit Parmigianino devine astfel un glob ocular imens ce a prins deja „reflectarea“ pictorului și este pe cale de a o absorbi pe a poetului. Utilizarea persoanei a II-a cu valoare impersonală are darul de a atrage cititorul devenit privitor în această spirală de interpretări. Lumea privitorilor a fost prinsă în tablou : „*How many people came and stayed a certain time,/ Uttered light or dark speech that became part of you/ Like light behind windblow fog and sand,/ Filtered and influenced by it, until no part/ Remains that is surely you.*“ Așa comentează Ashbery neoplatonismul manierist al pictorului, prin perfecta circularitate dintre cele două forme de artă, pictura și poezia.

Supremul paradox și manierism rezidă în tehnica prin care este făcut autoportretul, adică prin trădarea regulilor perspectivei, dar prin păstrarea în același timp a consonanței renaștentiste. Cum de altfel observă criticul de artă Sydney Freedberg, a cărui afirmație este intercalată de Ashbery în poem : „*Realism in this portrait / no longer produces an objective truth, but a bizarria*“. Suprafața se întoarce împotriva realității și, păstrând regulile transpunerii mimetice, o denaturează utilizând un obiect deformat: oglinda convexă. Este exact ce se întâmplă în relația ekphrastică dintre aceste două opere de artă, poemul și tabloul cu același nume: Ashbery se oglindește în autoportretul pictorului și, distorsionând lectura tabloului, creează, la rândul lui o *bizarria*.

Autoportretul într-o oglindă convexă de Ashbery este în primul rând o interpretare a tabloului, făcută din multiple perspective. Poemul, de mare întindere, alternează perspectivele: descrierea tabloului, recuperarea momentului în care artistul l-a făcut și a momentelor în care a fost receptat de-a lungul timpului; Ashbery îmbină citatul din Vasari sau Freedberg cu momentul subiectiv în care eul poetic privește și interpretează tabloul împreună cu Pierre și cu clipa în care scrie poemul. În acest mod, această lectură a portretului se va constitui într-un poem narativ. Poetul inventează o poveste pentru a explica *bizarul autoportret manierist* și transformă în personaje pe autorul tabloului, pe sine însuși și pe potențialii privitori, aducând în text toată relația pragmatică a creației și receptării operei de artă, fie că este vorba despre pictură sau de poezie.

O astfel de lectură arată cât de mult din narativitatea imaginii vine din partea celui ce interpretează. Și dacă în cazul poemului ekphrastic al lui Jorge de Sena după *Leagănul* lui Fragonard, comentat mai devreme, interpretarea narativă se bazează pe elemente vizuale, aici situația este diferită. Tabloul lui Fragonard conține potențialitatea narațiunii pentru că figurează o acțiune și înfățișează mai multe personaje, însă Parmigianino face un autoportret; dar elementul misterios dat de bizareria reprezentării atrage privitorul, făcând-l să imagineze o poveste care să explice imaginea. În acest caz, imaginea unică nu reprezintă cu adevărat narațiunea, ci o sugerează doar, utilizând diverse procedee care atrag privitorul și-l convertesc în narator.

În cele patru tipuri de exemple, am pornit gradat de la exemplul cel mai evident narativ, *tabloul care face aluzie la un text și reprezintă o acțiune*, urmărind apoi dacă imagini care folosesc numai unele dintre tehnicile narative care apar în acest caz pot spune totuși o poveste. Reprezentarea unor *acțiuni cu valențe dramatice*, utilizarea unui *titlu care trimite la un text și sugerează un proces*, selectarea unui timp al imaginii care să poată fi interpretat drept o *scenă culminantă (punctum temporis)*, *multiplicarea nucleelor narative printr-o perspectivă etajată în adâncime*, figurarea unor *personaje cu fizionomii diverse și care sugerează diversele faze ale unui proces* sunt cele mai bune metode de realizare a unei povești vizuale. Am observat că o poveste poate fi imaginată, proiectată asupra tabloului, chiar dacă el nu face aluzie la un text prin tehnicile dinamismului vizual, cu ajutorul microtemelor, sau prin reprezentarea unei situații inexplicabile, care îl determină pe privitor să devină narator.

În măsura în care imaginea unică poate fi interpretată narativ mai ales datorită rolului jucat de privitor, foarte multe tablouri pot fi considerate povești vizuale. Se poate observa că până în secolul al XIX-lea, se preferă narațiunile vizuale care fac aluzie la un text și care în plus utilizează și procedee vizuale sugerând dinamismul; în perioada contemporană, după desprinderea de literatură, tabloul permite o interpretare narativă, dar lasă în sarcina privitorului rolul de narator.

Capitolul IV

TEXTUL ȘI ILUSTRAȚIA

“și care-i rostul unei cărți”, se întreabă Alice,
“fără poze și dialoguri?”

Sensul prim al termenului *ilustrație*, după definiția dată de DEX, este “imagine desenată sau fotografiată, destinată să explice sau să completeze un text, ilustrația de carte fiind un gen al graficii prin care se prezintă tipuri sau momente esențiale ale unui text literar și având uneori și un rol ornamental.” Conform unei definiții în sens restrâns, prin *ilustrație* se înțelege imaginea care apare în carte, alături de text, în condiții tipografice asemănătoare cu acesta, cu sau fără aprobarea autorului textului literar. În sens larg, pot fi însă numite *ilustrații* unele tablouri cu subiect literar, cum ar fi cele studiate de noi în capitolul precedent sau secvențe de imagini bazate pe o operă literară, dar scoase din context și prezentate separat (seriile de acuarele-ilustrații făcute de Dali pe diverse subiecte, *Alice în țara minunilor*, *Graal*, *Don Quijote*, etc.). Această definiție este importantă în măsura în care termenul poate căpăta semnificații destul de largi,

unele dintre ele capabile a duce la confuzii. În scopul clarificării accepției termenului, nu ne vom referi aici decât la ilustrația definită în sens restrâns, deoarece, atunci când este utilizat sensul larg al termenului, se are în vedere mai ales subiectul imaginii. Dar, așa cum vom încerca să argumentăm, *nu este suficient ca o imagine să se inspire dintr-un text literar pentru a putea fi numită ilustrație*.

Așa încât, definim drept *ilustrație* o imagine care apare lângă textul literar fiind realizată în condiții tipografice asemănătoare acestuia; suportul, materia și contextul în care apare acest tip de artă (pe hârtie, în număr mare de exemplare) îi poate circumscrie semnificațiile prin semiotici exterioare. Suportul și materia sunt semne plastice relevante aici deoarece implică o receptare de un tip special: *în măsura în care reprezintă o prelungire sau o completare a textului, ilustrația nu poate fi de multe ori înțeleasă decât împreună cu el*. De asemenea, datorită condițiilor de apariție, ilustrația va fi concepută altfel decât tabloul în ulei; în multe din exemplele pe care le vom analiza se va vedea că desenatorul de ilustrație are acces la un subcod vizual caracteristic și care nu ar putea fi utilizat în alte forme vizuale. De asemenea, nu este lipsit de importanță faptul că, spre deosebire de tablou, ilustrația are o mai mare circulație și, din acest motiv, poate avea un mai mare grad de accesibilitate; fapt care poate induce uneori impresia că desenul care însoțește textul nu ar fi decât un accesoriu decorativ. De altfel, latura decorativă este una dintre primele funcții ale acestui gen de artă deoarece în manuscrisele medievale, enluminurile care însoțeau textele sacre îi subliniau valoarea prin frumusețea sa. Suportul și mai ales materia imaginilor medievale (pergament, pigmenți obținuți de minereuri de valoare), ca și tehnicile foarte elaborate de realizare aveau funcția simbolică de a sublinia sacralitatea cărții, înțeleasă ca un întreg. Odată cu apariția tiparului, ilustrația începe să circule foarte mult și își diversifică rolurile, care, diferite de cele ale picturii, *se regăsesc numai prin raportare la textul pe care îl însoțesc*.

Primul criteriu care trebuie luat în considerație în definirea ilustrației este *relația dintre autorul textului și cel al imaginii*. Atunci când există *un singur autor* care se exprimă atât în limbaj verbal, cât și vizual, textul și imaginea *formează o unitate* și trebuie interpretate ca atare. William Blake, unul dintre artiștii cei mai originali, este un astfel de caz; el optează pentru pictura narativă încă de la începutul carierei sale, concepând un univers straniu unde povestea vizuală se bazează pe numeroase simboluri care se regăsesc și în poezia sa; aparența fantastică a viziunii lui Blake ascunde un sistem de interpretare a lumii cu multiple semnificații filosofice și teologice, în care valorile plastice și verbale se subliniază reciproc. Important este că pentru Blake cele două laturi ale operei sale se întrepătrund; artistul crede în capacitatea vizualului de a exprima idei în aceeași măsură ca limbajul verbal și din acest motiv la el elementul plastic nu este niciodată o oglindă sau o *traducere* a cuvântului, ci o *completare*.

În aceeași categorie ar putea intra și două surprinzătoare exemple de ilustratori ai propriei opere, Proust și Kafka. Amândoi au folosit însă desenul nu pentru a-și completa textul, ci mai ales pentru a-l înțelege mai bine. Schițele în care își reprezintă personajele sunt, după cum afirmă amândoi autorii, utile pentru clarificarea impresiilor; desenele lor reprezintă o traducere în alt limbaj a ideilor care îi frământă, și nu sunt destinate publicului. Dacă Blake era în aceeași măsură artist, poet și filosof, în schimb Proust sau Kafka preferă să păstreze variantele plastice ale romanelor lor în formă de proiect, lăsând verbul să acționeze singur.

Atunci când *textul și imaginea sunt realizate de doi autori*, natura colaborării poate fi de diverse facturi: fie, cazul cel mai bun și asupra căruia ne vom opri în mod particular, *autorul textului caută colaborarea unui desenator*, căruia îi dă indicații

precise, fie *textul inspiră creatori plastici*, care îl ilustrează *dincolo de voința scriitorului*.

Volumul *Eleusis* de Leonid Dimov și Florin Pucă este o operă unitară din prima categorie. Autorii împărtășesc același ideal estetic, de a crea o operă lucidă folosind legile visului și afirmă că au pornit la realizarea acestui volum “îmboldiți de visul cărții mallarmeene”. Unitatea textului și a imaginii este remarcabilă și, de altfel, cei doi autori au mai colaborat la volumul *Amintiri*; în astfel de exemple ilustrația nu *segmentează* și *selectează* fragmente pentru a le *traduce*, ci completează textul referindu-se la aceleași teme sau idei dintr-o perspectivă diferită.

Există și cazuri extreme de artiști care traduc textul în imagine fără a ține seama de scriitor: ilustrația lui Teișanu la volumul *După melci* de Ion Barbu atrage atenția asupra sursei *trădării* imaginii de către text; această trădare apare când semnele iconice folosite de desenator preiau din literatură acele proprietăți care nu îi sunt definitorii. La fel ca tabloul cu subiect literar, și ilustrația folosește *un semn vizual cu dublu referent, realitatea și textul*. Teișanu a selectat din poem acea latură care putea fi traductibilă într-o imagine verosimilă, iar rezultatul a fost un volum pentru copii. Dar caracteristica universului barbian fiind abstractizarea și în nici un caz verosimilul, o astfel de interpretare vizuală care făcea din eroul principal un copil bucălat și fericit, nu putea să fie decât falsă. Ilustratorul a urmărit în desenele lui mai ales firul narativ al poemului, și i-a scăpat în întregime din vedere faptul că descântecul din poemul lui Barbu avea o funcție simbolică; exemplul are meritul de a scoate în evidență faptul că imaginea *trasează direcția unei interpretări a textului* și deci, într-un fel, îl și modifică.

Datorită faptului că apare în proximitatea textului, ilustrația este în principiu obligată să se refere la el și semnele iconice pe care le folosește desenatorul trebuie să conțină proprietăți *relevante*. Acest lucru nu se întâmplă însă întotdeauna și există ilustrații care reinterpretează textul păstrând o mare libertate la nivelul semnificației; în astfel de situații ilustrația se poate apropia de tabloul cu subiect literar, pentru care textul nu este folosit decât ca pretext.

Dubla referențialitate a semnelor iconice folosite în ilustrație se observă cel mai clar la nivelul *receptării*, care *presupune o continuă trecere de la un sistem de semne la altul*. De aceea, se poate face o clasificare a ilustrațiilor care pornesc de la un text în funcție de modul în care utilizează cele trei tipuri de proprietăți ale semnelor iconice: a) există ilustrații cuminiți care urmează fidel textul, încercând în același timp să-l ancoreze în realitate; b) alte desene încearcă să transpună modelul literar, fără a accentua legătura cu referentul real; c) și există ilustrații făcute de desenatori foarte originali, care sunt mai puțin *traduceri* și mai mult *interpretări* ale textului, desenul lor conținând mai ales transformări ale artistului plastic. Vom analiza aceste tipuri de iconicitate, *asemănarea cu textul, asemănarea cu referentul real, și transformările realizate de desenator*, discutând diversele interpretări plastice făcute de-a lungul a câteva decenii la cele două cărți ale lui Lewis Carroll *Alice în țara minunilor* și *Alice în țara din oglindă*.

Principalele funcții pe care ilustrația le poate lua față de text sunt următoarele: *decorație, completare, traducere, interpretare*. Aceste funcții sunt și cele care determină tipul de *narațiune vizuală* caracteristic, deoarece există ilustrații care propun un *analogon* al textului și altele care se definesc prin complementaritate față de latura literară. În interpretarea unui text ilustrat limbajul verbal și cel vizual ar trebui să se lumineze reciproc. Din punct de vedere narativ, acest fapt poate duce la o anumită eliberare a imaginii de necesitatea de a exprima întregul fir al acțiunii.

Ilustrația *analitică* selectează câteva personaje, *traduce* în imagini situații, scene sau momente considerate fie mai puțin clare, fie foarte importante, urmând textul pas cu pas. În astfel de cazuri, artistul traduce în limbaj vizual aspecte disparate pe care le

prezintă în mod necesar alături de text; din acest motiv, desenele pot ajunge să fie doar descriptive sau decorative, fără a se referi la firul epic.

Ilustrarea *sintetică* în schimb este foarte aproape de concepția tabloului cu subiect literar, deoarece artistul își propune nu să urmărească textul pe direcția intrigii, ci să selecteze direct *semnificația cărții* pentru a o traduce în imagine. El alege un moment esențial, *punctum temporis*, care să reprezinte întregul text; aici primează interpretarea făcută de desenator și din acest motiv, ilustrația sintetică poate fi înțeleasă și în afara contextului livresc. Ilustrația sintetică nu se leagă explicit de anumite momente ale textului, nu îl explică, și nici nu îl decorează. Dacă ilustrația analitică se așază în subordinea textului, cea sintetică se eliberează de el preluând capricios ceea ce artistul consideră esențial.

Elementul esențial, aflat la baza relației dintre ilustrație și text este principiul de **selecție**. Fie că realizează o imagine sintetică sau una analitică, desenatorul decupează textul, alegând numai acea parte pe care o consideră traducibilă în limbaj vizual. Selecția se face fie cu ajutorul autorului literar, fie este rezultatul *interpretării* desenatorului; la Blake, unitatea vine tocmai din faptul că latura vizuală nu denaturează semnificația întregului. La fel, când decide să ilustreze *Noua Héloïse*, Rousseau va încerca să limiteze la maximum libertatea desenatorului, mergând până la modificarea instanței narative pentru a facilita traducerea în vizual. La Jean-Jacques Rousseau sau la Lewis Carroll se vede clar importanța pe care o poate lua colaborarea dintre scriitor și desenator în alegerea elementelor supuse iconizării.

Și totuși pictorul nu poate traduce pur și simplu un text în limbaj vizual și de multe ori nici nu își propune să realizeze un analogon al textului. El traduce propria sa lectură și interpretare. Astfel, prima etapă a trecerii de la text la imagine este *o lectură făcută din perspectiva iconizării*; se selectează aspectele importante și traducibile în imagine, dar se pot adăuga altele noi, deoarece nu orice element, oricât de important în ordinea literarului, este relevant vizual. Acest tip de lectură este foarte diferit de lectura propriu-zisă pentru că are la bază un principiu de *transformare*. La fel ca în tabloul literar, se poate din nou aplica discuția făcută în jurul conceptului de *punctum temporis*; fiecare desenator decide că o anumită latură a textului poate fi preluată de imagine, iar selecția se realizează în funcție de ceea ce artistul plastic dorește să exprime; vom discuta acest aspect analizând comparativ în cele ce urmează mai multe lecturi vizuale făcute aceluiași text.

Cea de-a doua etapă a iconizării este *organizarea elementelor selectate într-un enunț vizual*, și, implicit, schimbarea valorii lor față de discurs; s-ar putea face o clasificare a ilustrației în funcție atât de selecția elementelor considerate de un anumit producător de imagine ca relevante, cât și din perspectiva organizării lor. Unele desene *decorează* textul și îl fac atrăgător unei anume clase de cititori (desenele pentru copii, dar și enluminurile medievale), altele *explică* anumite laturi literare (ilustrațiile lui Tenniel la *Alice în țara minunilor* au acest rol), iar altele *interpretează* textul, depărtându-se destul de mult de el (Dali). Principiul selecției se regăsește și la nivelul materiei și suportului ales, deoarece o gravură poate avea semnificații diferite față de acuarelă. Spre exemplu, o ediție populară cu poze iconice și naive alb-negru (ilustrațiile lui Tenniel) așază textul în categoria cărților ieftine pentru copii și diferă mult față de o ediție redusă cu xilografuri originale în culori (ediția bibliofilă scoasă de Dali și care accentuează latura erotic-ocultă a cărții).

Decodarea ilustrației se face printr-o permanentă raportare la cei doi referenți ai imaginii, cel real și cel livresc. În acest mod, ilustrația dă chip personajelor și consistență spațială desfășurării acțiunii însă, în același timp, limitează imaginația, trasând direcția unei lecturi. Nu orice text câștigă ceva din iconizare, ba chiar în multe

cazuri, imaginea reduce și falsifică semnificația literară. Este necesară o anumită *compatibilitate* a textului cu imaginea, fără de care relația dintre ele se trunchiază. Una dintre soluții este utilizarea de semne plastice, care, prin codul lor deschis, fac posibilă o interpretare mai liberă; riscul aici este căderea în decorativ, și pierderea legăturii dintre text și imagine. Este cazul ilustrațiilor lui Dali la *Paradisul pierdut* al lui Milton care, deși nu conțin în exclusivitate semne plastice, se îndepărtează atât de mult de model, încât nu par a mai avea nici o legătură cu subiectul.

Textele care sunt, în intenția autorului lor, concepute prin întovărășirea lor cu imagini accentuează una dintre primele și cele mai importante funcții ale ilustrației, și anume aceea de ***a explica sau completa un text***. Acest tip de ilustrație este foarte diferit de tablou, pentru că aici textul nici nu ar trebui să existe fără imagine și nici imaginea nu ar avea ce să caute în afara textului. Gradul de libertate a ilustratorului este într-un astfel de caz foarte redus. Când însă desenatorul se inspiră dintr-un text, pe care îl traduce în imagine la libera sa voință, primează latura ***interpretativă*** a imaginii și rezultatul poate fi mai aproape de tabloul cu subiect literar. Astfel, *libertatea desenatorului* fiind maximă, acesta poate să traducă *trădând* oricât de mult povestea inițială. El va ilustra propria sa lectură, extrăgând din text ceea ce îl inspiră, fără să se refere cu adevărat la modelul literar.

Vom încerca să urmărim valorile pe care le poate lua ilustrația față de cuvânt în cazul concret al operei lui Lewis Carroll, *Alice în țara minunilor* și *Alice în țara din oglindă*. Mai mult de o sută de artiști au ilustrat cărțile lui Lewis Carroll, începând cu cei contemporani autorului și sfârșind cu suprarealiștii. Din 1865, când a apărut prima carte dedicată peripețiilor Alicei, s-au acumulat variante de interpretare plastică dintre cele mai diferite; unele apropie textul de înțelegerea copiilor, iar altele sunt desene sofisticate și abstractizate, fiecare oferind valori dintre cele mai diferite literaturii matematicianului englez.

Alice în țara minunilor are la bază o poveste spusă de Lewis Carroll copilelor decanului de la Christ College, unde autorul era profesor de matematică; la rugămintea copiilor, Carroll scrie această poveste într-o primă variantă, intitulată *Aventurile Alicei sub pământ* (1863) și o ilustrează el însuși. Autorul a arătat de timpuriu un mare interes textelor ilustrate și a editat încă din adolescență câteva reviste manuscrise pline de un nonsens tipic carrollian, dintre care cea mai celebră, *Umbrela presbiteriului* sau *The Rectory magazine*. Relațiile autorului cu lumea copiilor și tradiția de desenator datează din adolescență, când edita mici reviste pline cu jocuri logice, prefigurând stilul adoptat în cărțile despre aventurile Alicei.

După un an și jumătate, *Aventurile Alicei sub pământ* este rescrisă și rebotezată *Alice in Wonderland*, iar Carroll apelează la un desenator de la revista *Punch*, Sir John Tenniel, pentru latura vizuală a textului. Colaborarea celor doi artiști a fost furtunoasă, mai ales deoarece Lewis Carroll avea o idee foarte precisă asupra modului în care trebuiau să arate desenele. În 1865 cartea apare, dar este retrasă imediat de pe piață din cauza calității nesatisfăcătoare a ilustrațiilor; câteva luni mai târziu, re apare în formă finală și succesul nu se lasă mult așteptat. Abia în 1872 apare și cea de-a doua carte dedicată Alicei, *Through the Looking-Glass*, ilustrată tot de Tenniel, care acceptă cu dificultate colaborarea. Însă succesul galeriei de portrete realizat de primul ilustrator al lui Carroll, mare în epocă, este motivul care l-a convins și, până în prezent, desenele sale au rămas de referință pentru toți cei ce s-au ocupat de cărțile despre Alice. Nu numai la nivelul ilustrațiilor au cunoscut aceste texte o traiectorie interesantă. Dedicat inițial copiilor, ele au început din anii '80 să atragă atenția logicienilor, semioticienilor și lingviștilor, ce au găsit în rândurile rezervate cititorilor de vîrstă fragedă subiecte pentru studiile lor de specialitate.

Vom încerca să analizăm diversele variante de ilustrații pentru *Alice în țara minunilor* și *Alice în țara din oglindă* prin două metode, ale căror concluzii ar trebui să se lumineze reciproc. Prima metodă constă în analiza enunțurilor vizuale realizate de diverșii ilustratori din perspectiva ponderii proprietăților semnului iconic (referința la realitate, la text, sau propria viziune a desenatorului) și vom încerca să clasificăm aceste interpretări vizuale în funcție de raportul pe care fiecare artist a considerat necesar să-l pună între referenții imaginii. Cel de-al doilea aspect urmărit se referă la *modul în care ilustrația poate spune o poveste* prin comparație cu narațiunea literară.

Motivul pentru care cărțile lui Carroll au atras atât de mulți ilustratori consistă și în tipul de narațiune abordat. Atât în *Alice în țara oglinzii*, cât și în *Alice în țara din oglindă*, discursul este focalizat pe personajul central, iar timpul discursului coincide cu timpul istoriei. Cu excepția micilor rememorări ale vieții dinainte de intrarea în universul fabulos, povestea curge linear, prin înșiruirea peripețiilor în centrul cărora este întotdeauna Alice (narațiune paratactică). Naratorul omniscient intervine prin scurte paranteze explicative prin care își comentează personajul. Din punct de vedere temporal, *scena* este dominantă, pauzele narrative intervenind rar. Timpul istoriei se întinde pe parcursul a câteva ore, cât durează somnul Alicei, dar se dilată după legile proprii visului în pseudo-durata discursului. Discursul este focalizat pe Alice și, cu excepția minorenor intervenții ale naratorului, avem acces la lumea visului numai prin perspectiva personajului principal. Latura absurdă a acestor călătorii este foarte importantă, iar omnisciența relativă a naratorului are rolul de a pune cititorul pe aceeași poziție cu personajul.

În cele ce urmează vom urmări diversele ilustrări ale unor momente esențiale ale celor două cărți, începând cu Tenniel și comparând viziunea sa cu a altor desenatori; ne vom opri mai ales asupra elementelor care circumscriu interpretarea vizuală specifică ilustrației.

Ilustrațiile lui Tenniel se deosebesc de toate celelalte care au urmat în primul rând datorită faptului că au fost făcute nu numai cu aprobarea, dar chiar cu indicațiile autorului; indicații care au mers până la a propune pentru portretul Alicei fotografia unei fete, realizată de Carroll. De altfel, pentru acest scriitor și matematician, fotografia a jucat un rol foarte important, el fiind unul dintre pionierii acestei arte. Subiectele preferate sunt aproape întotdeauna oameni, rar peisaje, iar modelele preferate, fetele. Ele sunt surprinse în diverse posturi, de la cele mai banale, până la acelea de mici comedie : cerșetore, chinezoică, Scufița roșie, pirat, etc. Se pare că pentru autor, arta fotografică reprezenta mai mult decât un simplu hobby, iar modelul utilizat pentru personajul Alice o reprezenta, nu, așa cum s-ar fi putut crede, pe Alice Lidell, ci pe o altă mică prietenă a autorului, Mary Hilton Badcock. Personajul din desenele lui Tenniel are, așadar, doi referenți: fotografia și personajul din textul lui Carroll. Realitatea este însă că influența referențială majoră a fost jucată aici de desenele lui Carroll la *Alice sub pământ*. În orice caz, ilustratorul a avut nevoie de aprobarea scriitorului la fiecare pas; însă nu numai Carroll îl conduce pe Tenniel, relația a fost și inversă, deoarece desenatorul a reușit să-l convingă pe autorul textului să renunțe la un capitol din *Alice în Țara Minunilor*, în urma unei scrisori în care îi mărturisea : “I can’t see my way to picture”.

Dovada că Lewis Carroll gândise riguros ilustrațiile, pe măsură ce scria textul, este dată și de parantezele care însoțesc apariția personajelor, spre exemplu grifonul din *Alice în țara minunilor*. Ideea că autorul discursului literar a simțit nevoia să înlocuiască o descriere în cuvinte (grifon, animal mitic fabulos, cu corp de leu și gheare de vultur) cu paranteza “vezi figura” arată aici interdependența dintre desen și poveste: în viziunea lui Carroll, ilustrația trebuie să aibă în primul rând o *funcție explicativă*. Având în

vedere că textul trebuia înțeles în primul rând de copii, spațiile de indeterminare ale laturii literare trebuiau completate cu o descriere referențială; în același timp, referința ekphrastică la desen atrage atenția asupra faptului că aici nu interesează varianta mitică a animalului, ci doar oglindirea lui parodică în text.

Episodul grifonului și al falsei broaște țestoase are la bază una dintre temele cele mai des întâlnite în universul carrollian, ființele de cuvinte. Conceptul de *falsă broască țestoasă* vine din produsul englezesc *supă de falsă broască țestoasă*, adică „supă de vițel, cu sosuri și condimente, care seamănă la gust cu supa de broască țestoasă.”; de aceea, Falsa Broască Țestoasă este reprezentată de Tenniel (fig. 10) cu cap și picioare de vițel. Transferând determinarea, Carroll și apoi Tenniel concep un animal absurd. Grifonul însoțește Falsa Broască Țestoasă în virtutea faptului că și el este o ființă non-referențială care există numai prin caracterul său ficțional. Imaginația cititorului se îndreaptă astfel cu ajutorul ilustrației nu spre valorile cultural acceptate ale grifonului, ci spre non-sensul tipic carrollian.

Foarte importante din punctul de vedere al *selecției* sunt și elementele care **nu** trebuiau figurate. Alcătuirile verbale joacă un rol particular în aceste două cărți și o parte dintre ele nu trebuiau să fie traduse în vizual. Spațiile de indeterminare ale textului, care proveneau din descrieri absurde nu aveau de ce să fie clarificate prin imagine pentru a lăsa liberă imaginația cititorului. Parodia *Jaberwocky* din *Alice în țara din oglindă* este reprezentativă pentru acest tip de relație text-imagine, deoarece aici apar o serie de animale de tipul “burse clemoase” descrise drept “cleioase și mlădioase, ceva ca niște bursuci, și ca niște șopîrle și ca niște șurubelnițe”. Tenniel nu realizează decât două ilustrații acestui poem absurd (fig.11), de fapt o parodie de poem eroic, iar imaginile sale încearcă să traducă referențial ființele de cuvinte din text, lăsând în același timp suficientă libertate de interpretare cititorului.

Un alt exemplu de aceeași factură apare într-un alt text al lui Carroll, *The hunting of the Snark*. Imaginarul animal vânat, Snark, nu trebuia sub nici un motiv ilustrat, pentru a permite fiecărui cititor să-l imagineze cum preferă. Și tot aici, harta după care se ghidează personajele plecate la vânătoarea animalului fabulos are figurate latitudinea și longitudinea, nordul și sudul, dar în rest este complet albă. Conform non-sensului specific autorului, harta este albă din cauză că nici unul dintre personaje nu ar ști să o citească, și, deci nu ar avea nici o utilitate. Harta trebuie totuși să existe, însă umplerea ei cu detalii semnificative este lăsată la latitudinea fiecăruia.

Carroll are o idee foarte precisă despre rolul ilustrației, în primul rând *explicativ* și abia după aceea *decorativ*; imaginea trebuie să prelungească textul în direcțiile preferate de autorul acestuia și să-l lase deschis în altele. Acest tip de imagine funcționează ca o *completare*, ilustrația urmând servil textul. În acest context, desenele lui Tenniel au un grad de narativitate foarte redus, deoarece ele nu se susțin în afara textului.

Atât *Alice în țara minunilor* cât și *Alice în țara oglinzii* sunt povestiri cu ramă, ramă constituită de timpul și spațiul real, dinainte de adormirea Alicei și de după trezirea ei. Aceste momente care aparțin spațiului verosimil se deosebesc de cele trăite de Alice în spațiul fabulos al visului și sunt construite similar în ambele cărți; în prima, Alice stă pe o pajiște și se plictisește din cauză că nu poate citi din cartea surorii ei mai mari; o carte fără poze și fără dialog, observă fetița, și deci lipsită de interes. Această observație definește universul carrollian și tehnica sa narativă, în care imaginea și dialogul ocupă cea mai mare parte. Durata temporală preferată este *scena*. Carroll optează pentru *showing* în defavoarea lui *telling* și această preferință se poate observa la toate nivelele cărții, al *duratei narrative*, al *modului*, care favorizează *focalizarea unică* și *narațiunea intradiegetică*. Când se trezește, Alice îi povestește surorii mai mari

straniul său vis și cartea se încheie într-o notă candidă cu imaginea acesteia din urmă care re trăiește visul fetei ca pe un semn al lumii nevinovate a copilăriei.

Înainte de a intra în universul lumii din oglindă, Alice stă la gura sobei depănând un scul de lână împreună cu pisicile ei, și în mod particular cu pisica neagră, care va juca un rol special atât în deschiderea, cât și în închiderea universului fabulos. Discutând pe diverse teme cu pisica, Alice îi vine ideea că aburul oglinzii ar trebui să-i permită trecerea *dincolo*, măcar atât cât să vadă dacă cealaltă cameră este la fel și în partea unde oglinda nu o arată; firește camera din oglindă se va dovedi diferită. Atmosfera premergătoare intrării în lumea fabuloasă are în ambele cărți un pronunțat caracter ficțional: în prima, Alice, invidioasă pe cartea surorii ei, își construiește propria lume refugiindu-se în vis; în cea de-a doua, procedeul este mai complex și poate fi înțeles numai prin raportare la natura personajului.

În general, naratorul nu dă foarte multe informații care să o caracterizeze pe Alice, preferând să o construiască prin conversațiile absurde pe care le poartă cu personajele din vis. Dar în *Alice în țara din oglindă*, înainte de a o lăsa pe Alice să treacă prin aburii oglinzii, naratorul face o paranteză povestind într-un stil adresativ jocul ei preferat: “Aici mi-ar plăcea să vă povestesc barem pe jumătate toate câte le înșira Alice când începea cu această expresie favorită a ei : “Să zicem că...”. Abia în ajun avusese o controversă lungă cu soră-sa — și asta numai pentru că Alice se apucase să spună : “Hai să zicem că suntem regi și regine, iar soră-sa, foarte conștiincioasă, obiectase că asta nu se putea, fiindcă ele erau numai două; iar Alice, până la urmă, neavând încotro, spusese : “Bine, atunci n-ai decât să fii tu unu’ din ei, și eu o să fiu toți ceilalți”. Și o dată o înspăimântase pe bătrâna ei dădăcă strigându-i tam-nesam în ureche : “Dădăcă! Hai să zicem că eu sunt o hienă flămândă și dumneata ești un os!” . Acest fragment spune foarte multe despre personajul central, dar și despre relația ei ambiguă cu personajele fabuloase din vis sau din oglindă. Imaginația fetei vine din capacitatea ei de a se dedubla la nesfârșit, de a conține un număr nesfârșit de personaje, straniile apariții din visul ei; din acest punct de vedere, se poate considera că toate personajele o conțin într-un fel și reprezintă proiecții ale eului ei.

În același timp însă, Alice este marcată de o instanță superioară și agresivă, care o face să spună poeziile pe dos, să nu-și mai amintește diverse lucruri pe care susține că le știa, să se întrebe dacă nu cumva a fost schimbată cu altă fată. În plus, toate personajele o atacă verbal încercând să-i demonstreze că nu este capabilă să poarte o conversație (ceaiul cu Pălărierul și Iepurele nebun, conversația cu Domnul Omidă sau Humpty Dumpty) în așa fel încât Alice este mereu pusă într-o poziție defensivă. Această latură a lumii visului ei se apropie mai mult de coșmar și o face pe Alice să-și pună continuu problema identității, pe care nu o poate rezolva decât cu o clipă înainte de momentul trezirii, când conștientizează faptul că personajele din vis nu sunt decât cărți de joc sau piese de șah.

Intrarea și ieșirea din vis a Alicei se raportează la un martor. În *Țara minunilor*, ea povestește surorii mai mari visul, iar în *Țara din oglindă*, rolul de martor al poveștii revine pisicuței negre; intrarea și ieșirea din fabulos constituie, temporal vorbind, momentele care generează istoria Alicei. Timpul ilustrării acestei treceri se definește printr-o strânsă raportare la ordinea discursului literar. Ieșirea din oglindă este mult mai complexă decât ieșirea din *Wonderland*, deoarece naratorul accentuează natura ambivalentă a personajelor. Alice încearcă să atribuie câte un rol pisicilor, Dinah, Kitty și Strop de Nea despre care crede că s-au transformat în visul ei în Humpty Dumpty, Regina Roșie și Regina Albă. “Și acum“, îi spune Alice pisicii, “hai să ne gândim cine a visat. Asta e o problemă serioasă, dragule, și *n-ar trebui* să-ți lingi așa lăbuța, ca și cum Dinah nu te-ar fi spălat azi-dimineață! Vezi tu Kitty, trebuie să fi fost ori eu, ori Regele

Roșu. Sigur, el a fost în visul meu, dar și eu am fost în visul lui. Oare *a fost* Regele Roșu, Kitty?“ Cartea se încheie într-o notă dubitativă, naratorul sfârșind printr-o întrebare, “Voi cine credeți că a visat?“

Diverșii ilustratori ai cărților despre Alice au interpretat vizual mai mult sau mai puțin imaginativ scenele intrării sau ieșirii în și din spațiul fabulos. Intrarea Alicei în țara minunilor, pe urmele iepurașului a fost transpusă literal și descriptiv; Tenniel ocolește intrarea în Wonderland, pe frontispiciul capitolului figurând doar un iepuraș care se uită la ceas. Acest tip de interpretare vizuală are la bază un semn iconic ce valorizează proprietăți aparținând realului. Alice apare figurată ca un copil normal, iar iepurașul îmbrăcat în redingotă nu aduce decât un element anecdotic imaginii. Prima imagine din ilustrația Tenniel la *Through the Looking-Glass* o arată pe Alice depănând un scul de lână pe fotoliu, cu pisica neagră în brațe ; dar, de data aceasta, desenatorul acordă mai multă atenție textului și reușește să sugereze vizual *oglinzirea* în mai multe feluri. Tenniel figurează cu mai multă subtilitate trecerea în universul oglinzii decât cea din țara minunilor. Pe pagina din dreapta, el expune imaginea Alicei intrând în universul oglinzii (fig.12), iar când dăm pagina, pe partea stângă, apare vedem personajul ieșind din oglindă, deja în celălalt univers, al visului (fig 13). Odată cu personajul, dând pagina și părăsind camera reală, cititorul trece și el în cealaltă parte, în oglinda absurdă a visului în concepție carrolliană. În acest mod, Tenniel folosește o metaforă vizuală — Alice trece prin oglindă așa cum cititorul trece prin pagină, deci ceea ce este oglinda pentru Alice este textul pentru cititor; ficțiunea, la fel ca oglinda deformează realitatea.

O altă perspectivă interesantă a momentului trecerii apare la Steadman, influențat evident de Tenniel (fig 14); desenul o arată pe Alice din spate și din față simultan pe cele două pagini alăturate ale cărții. Pe pagina din stânga, apare camera din care pleacă Alice și spatele ei, văzut în momentul în care trece prin oglindă; pe pagina din dreapta, o altă Alice iese din oglindă, văzută din semiprofil. Tenniel a preferat să reprezinte trecerea în două imagini corespunzând la două momente diferite: ieșirea din lumea reală și intrarea în lumea pe dos a oglinzii. Pentru Steadman mai important este caracterul illogic al trecerii și îl transpune în imagine dând impresia cititorului că o parte din ființa Alicei rămâne în cotorul cărții. De la ilustrația *coerentă*, realistă a lui Tenniel, Steadman trece, folosind totuși mijloace vizuale asemănătoare, la ilustrarea unui alt nivel al textului, cel oniric și absurd. Imaginile celor doi artiști subliniază tocmai caracterul de transformare a personalității unui personaj: în viziunea lui Tenniel, trecerea Alicei are loc fără probleme, personalitatea ei pătrunde prin pagină ca prin oglindă, dar pentru Steadman, trecerea reprezintă o contorsionare și o rupere a identității. Viziunea diferită a lui Steadman se poate observa și în portretul personajului: Alice a lui Tenniel rămâne o fetiță obișnuită, dar Steadman o portretează pe Alice prin linii ascuțite și agresive care subliniază natura psihotică a visului ei.

Dar ambele reprezentări ale acestui important moment al textului atrag atenția asupra mijloacelor vizuale specifice ilustrației și care nu ar putea fi utilizate de tablou sau frescă. Ilustrația aparține lumii cărții și acest tip de reprezentare utilizează tehnici specifice, pe care le vom regăsi în banda desenată. Un interesant experiment unde se regăsește o tehnică asemănătoare celei folosite de Tenniel și mai ales de Steadman, vor face Benoit Peeters și Francois Schuitten, cunoscuți realizatori și teoreticieni ai benzii desenate. Cu ocazia expoziției care inaugura muzeul benzii desenate din Angoulême, intitulată *Le musée des Ombres*, ei au conceput o intrare spectaculoasă în lumea expoziției care încerca să sugereze intrarea într-un album BD. Astfel, într-o sală dărăpănată, pe pereții căreia erau înșirate câteva pagini de album decolorate, chiar în mijlocul unei planșe, au conceput o crăpătură înșelătoare (fig.15). Aceasta este adevărata intrare în expoziție, unde toate decorurile reproduceau albumul în așa fel încât

spectatorul să aibă iluzia că a pătruns în lumea livrescă și a devenit unul dintre personajele despre care citise. Astfel de tehnici încearcă să clatine granița dintre lumea reală și lumea ficțională, atrăgând cititorul-privitor-spectator într-o lume unde granița dintre realitate, text și imagine este imprecisă.

Ilustrația lui Tenniel conține semne iconice în cel mai înalt grad, el propunând un enunț verosimil, unde singura metaforă spațială este implicită; un cititor neatent poate trece cu vederea așezarea imaginilor pe fața și verso-ul paginii figurând intrarea Alicei prin oglindă, iar ca dovadă, volumul tradus în românește care reia ilustrația originală a lui Tenniel nu respectă principiul trecerii prin pagină a personajului. Mai puțin iconică, ilustrația lui Steadman nu clarifică sau simplifică textul, ci îl *interpretează vizual* cât mai corect. Este adevărat că figura Alicei rămâne recognoscibilă, dar, tot atât de evident, imaginea nu are un referent real, ci unul livresc. În plus, sintaxa imaginii se reformulează la fel ca în unele tablouri cubiste, unde se recunosc fragmente, gura, ochiul personajului, dar ele trebuie “legate” într-o imagine coerentă de către privitor. În ilustrațiile lui Steadman se regăsesc mai ales transformări provenind dinspre text și producătorul de imagine, referentul real neocupând aproape nici un rol.

Un grad de iconicitate și mai redus întâlnim în gravurile suprealiste ale lui Salvador Dali la *Aventurile Alicei în țara minunilor* (fig 16). Este vorba despre prima ilustrație din seria de douăsprezece care ilustrează *sintetic* această carte, urmărind ordinea capitolelor. Imaginea corespunzătoare episodului în care se povestește despre trecerea Alicei în lumea visului este făcută într-o perspectivă halucinantă: în registrul superior, Dali figurează o lăcustă, un iepure imens, iar în registrul inferior, Alice, cu o coardă de sărit arcuită deasupra capului, așezată pe ceea ce ar putea fi reprezentarea vag iconică a unei ciuperci. Din punct de vedere temporal, Dali anticipează episodul central al cărții, întâlnirea Alicei cu Domnul Omidă; exasperată de faptul că nu-și poate controla dimensiunea corporală, Alice va primi de la Domnul Omidă soluția.

În imaginea corespunzând capitolelui 6, reprezentând această întâlnire esențială a Alicei (fig.17), Domnul Omidă este figurat de Dali stând pe o ciupercă, la fel ca Alice în prima imagine. Raportând prima imagine la cea de-a șasea se poate înțelege că pentru Dali, identitatea onirică a Alicei se definește în funcție de răspunsurile sibilnice ale Domnului Omidă. Dialogul dintre ei are în centru problema identității; Alice nu mai știe dacă a rămas aceeași fetiță care era dimineață, înainte de intrarea în vis, fără să știe însă ce a devenit. “Dimineață” în discursul ei este timpul real dinainte de intrarea în vis, iar ea observă că toate instanțele ordonatoare ale existenței ei, dădaca, părinții, temele și datoriile ei au dispărut, în locul lor apărând o stranie menajerie de personaje care nu se simt deloc obligate să-i explice ce i se întâmplă. Nici Domnul Omidă nu pare a face excepție de la această comportare bizară, agresivă și illogică, deși până la urmă îi dă soluția care o va face să aibă acces la toate spațiile interzise până atunci.

Experimentarea dimensiunilor corporale variate și, în realitate, deformarea corpului Alicei, este una dintre cele mai importante aventuri prin care trece în coșmarul care este de fapt *Wonderland*. Toate personajele pe care le întâlnește Alice sunt proiecții ale personalității ei, dar ea nu știe și nici nu poate să le controleze. Dali pune prin această metaforă vizuală semnul egal între Alice și Omidă, accentuând faptul că, în aparență diferite, cele două personaje sunt măști ale aceleiași identități.

Interpretarea lui Dali la aventurile Alicei în călătorie prin sine însăși primește astfel o funcție aparte față de cea făcută de Tenniel sau Steadman: desenele nu sunt o *prelungire*, *traducere* sau o *explicație* a textului, ci o *interpretare* a lui. Temporal, Dali face aici o prolepsă, adică interpretează poziția Alicei din perspectiva întâlnirii sale cu omida, ea apărând astfel inițiată în taina creșterii și descreșterii înainte ca acțiunea să aibă loc în timpul discursului narativ. Însă, spre deosebire de alți artiști, Dali renunță

complet la narațiune și nu ilustrează analitic episoade ale cărții, ci selectează câteva personaje pe care le reduce la latura lor simbolică; acest tip de ilustrație nu se adresează copiilor.

Revenirea din Wonderland sau oglindă la lumea reală se încheie în prezența unui martor, fie sora mai mare a Alicei, fie pisicuța neagră. Tenniel figurează aceste ieșiri din fabulos în moduri diferite. Imaginea care încheie călătoria în țara minunilor accentuează latura agresivă a visului; în carte, ultimul episod reprezintă procesul la care Alice crește fără să se poată stăpâni, iar Regina de Cupă cere să i se taie capul; atunci, brusc, Alice își dă seama de caracterul ficțional al personajelor care o hărțuiesc și se trezește. Tenniel ilustrează acest episod literal: redevenită de dimensiunea normală, nu cât o carte de joc cât fusese până atunci, Alice alungă supărată animalele și cărțile de joc care o însoțiseră până atunci (fig.18). O interpretare interesantă dă W.H.Walker acestui episod, compunând o imagine descentrată, haotică, a lumii din vis. Artistul descompune firul temporal ce leagă nucleele narrative, adică întâmplările prin care trece Alice în cele 12 capitole și compune o imagine sintetică. Interpretarea vizuală a lui Walker este foarte exactă pentru că, într-adevăr, așa apar reflectate aventurile Alicei în conștiința cvasi-adultă a sorei ei, căreia, la trezire, Alice îi povestește visul. Însă această interpretare reduce valoarea simbolică a cărții la latura sa figurativă. În ultima dintre ilustrațiile sale, corespunzătoare închiderii aventurilor în *Wonderland*, Dali pune accentul pe imaginea Alicei dormind în brațele surorii sale, care ține în mână victorios o floare; interpretarea vizuală a lui Dali merge astfel spre ideea continuării visului și, temporal, această imagine nu încheie nimic, deoarece Alice nu se întoarce la planul lumii reale.

Revenirea din lumea oglinzii se face într-o circumstanță asemănătoare: aflată la masa care ar fi trebuit să celebreze faptul că a devenit regină și la care nimeni nu o ia de fapt în seamă, Alice își dă din nou seama că personajele din vis nu sunt decât piese de șah. Scuturând fața de masă, le împrăștie și, crezând că o are în mână pe Regina Roșie, vede în locul ei pisicuța neagră, pe care o scutură. Tenniel ilustrează magistral această scenă, figurând o mână care scutură o piesă de șah (fig.19), iar apoi, pe dosul paginii, o mână care scutură o pisicuță neagră (vezi fig 20). În acest mod, primele și ultimele ilustrații ce figurează intrarea și ieșirea din universul oglinzii își corespund.

Timpul ilustrației urmează fidel *ordinea* discursului, oprindu-se asupra unor momente relevante; pentru acest gen de artă relevanța nu este de aceeași natură ca în cazul tabloului cu subiect literar, iar teoria *punctum temporis* poate fi redefinită. Ilustrația nu trebuie în principiu să aibă autonomie narativă, și din acest motiv ea poate renunța la reprezentarea momentelor cruciale ale acțiunii, oprindu-se în schimb asupra aspectelor inexprimabile prin cuvinte. Și totuși, Tenniel urmărește firul narativ al călătoriei, încercând să traducă în vizual cât mai multe din *scenele* la care participă Alice; în același timp însă, acordă o atenție egală peripețiilor personajului principal și pseudopersonajelor care apar în poemele absurde incluse în text. Cele două opțiuni principale în selectarea momentelor textului sunt următoarele: fie ilustrația îngheață scenele esențiale și își propune să *traducă*, fie luminează zonele de indeterminare ale textului și își propune să *completeze*.

Fiecare capitol al *Aventurilor în țara minunilor* se articulează în jurul unei *întâlniri* a Alicei cu Iepurele de Martie, Humpty Dumpty, la ceaiul Pălărierului Nebun sau la partida de crochet a reginei de cupă. Aventurile în oglindă urmează același principiu, dus însă la extrem, deoarece Alice parcurge un drum pe tabla de șah, trecând de la poziția de pion la aceea de regină, în pătratul al optulea. În fiecare dintre aceste pătrate imaginare, ea întâlnește un personaj sau un grup de personaje cu care poartă o discuție. Din cauza modului în care sunt segmentate textele, singura distincție care poate interveni în analiza *duratei* este aceea dintre *scenă* și *pauză* și rolul diferit pe care

fiecare artist plastic îl acordă în interpretarea sa. Preferința pentru ilustrarea scenei în cazul lui Lewis Carroll se explică deci, în primul rând, prin faptul că discursul literar însuși este alcătuit dintr-o suită de *scene*; ceea ce nu înseamnă că în mod necesar artiștii plastici au transpus în imagine latura teatrală a textului. Tenniel de exemplu, este mai preocupat să *reprezinte personajele* textului lui Carroll decât să le figureze în acțiune și de aceea în versiunea lui, *scena* din discursul literar devine *pauză* în imagine.

Pe de altă parte, dificultatea majoră a transpunerii în imagine a acestor texte provine din latura lor absurdă. Spre exemplu, în episodul *A mad tea-party* din *Alice în țara minunilor* figurarea se reduce în majoritatea cazurilor la reprezentarea unei mese de ceai la care sunt așezați Iepurele de Martie, Pălărierul Nebun, bursucul și Alice. Farmecul literar al acestei scene provine nu din latura descriptivă a ansamblului, ci din natura dialogului dintre personaje. Non-sensul verbal nu se poate traduce în imagine ca atare, iar dialogul nu poate fi figurat în nici un fel. Din acest motiv, absurdul se reduce aici la faptul că personajele țin de specii diferite sau că Iepurele de Martie și Pălărierul încearcă să-l bage pe bursuc în ceainic, elemente care joacă un rol anecdotic în carte. Tenniel se rezumă la a desena conștiincios scena și singura latură a imaginii care traduce totuși ceva din natura illogică a discuției purtate la *mad tea-party* este expresia exasperată a Alicei.

O variantă plastică surprinzătoare realizează Graham Ovenden (fig.21), reducând imaginea la o schiță a chipului Alicei, dominat de o expresie de copil răsfățat și supărat; această expresie traduce semnificația discursului pe care îl au Pălărierul nebun și Iepurele de Martie la adresa ei și propria ei perspectivă asupra întâlnirii. Alice se simte deseori exasperată de această menajerie de pseudo-logicieni, care par a nu-i adresa cuvântul decât pentru a o pune în încurcătură. Unul dintre momentele de maximă ne-comunicare este scena ceaiului, în care ea, prefăcându-se că pleacă, se uită în urmă, pentru a vedea dacă nu cumva o vor chema, sentiment remarcabil sugerat de Ovenden; dar plecarea sau supărarea ei nu au nici un efect și de aici dezamăgirea Alicei. Unul dintre cele mai sugestive elemente preluate de Ovenden în această ilustrație este sentimentul Alicei că ar trebui să înțeleagă mai mult din ce i se întâmplă și că este depășită de evenimente.

Foarte interesantă este și viziunea lui Mervyn Peake (fig 22) asupra acestei scene, el oprindu-se asupra laturii expresive a personajelor. Imaginea nu o arată pe Alice, ci doar pe cei doi nebuni, Iepurele și Pălărierul ale căror figuri sugerează foarte bine maliția care îi caracterizează în dialogul lui Carroll. Deformarea longilină a trăsăturilor celor doi și zîmbetul ironic exprimă foarte precis postura superioară pe care “nebunii” și-o arogă față de Alice; cele două figuri se oglindesc parcă una în alta, deoarece nasul pălărierului pare a fi imaginea în oglindă a urechilor Iepurelui de Martie și nu sunt deloc personaje simpatice, așa cum îi arată în schimb o ilustrație banală de tipul celei realizate de Harry Rountree. Mervyn Peake nu încearcă să apropie textul de lumea copiilor, ci să traducă în ilustrația sa latura angosantă a dialogului.

Aceeași scenă apare figurată de Dali prin centrare pe una dintre imaginile sale favorite, ceasul lichid, care, totuși, se potrivește aici foarte bine. Centrul imaginii (fig.23) este dominat de prezența ceasului lichid care are în același timp și funcție de masă. Prin această metaforă vizuală, Dali se referă la punctul cel mai șocant din conversația Alicei cu nebunii. Timpul lor a rămas fixat la ora 5, iar ceasul lor înregistrează doar schimbarea zilelor și a săptămânilor. Motivul acestui fapt, care le determină pe personaje să participe la o nesfârșită *mad tea-party*, este că s-au certat cu Timpul. Figurând masa-ceas și reducând întregul episod la această latură a textului, Dali reușește să reprezinte printr-o metaforă vizuală caracterul illogic al dialogului.

Pauza narativă apare în discursul carrollian în numeroasele poeme parodiate pe care le recită fie personajele, fie Alice. Este relevant faptul că autorul însuși a făcut trei ilustrații poemului *Ești bătrân, taică Will*, o parodie a cărei principală miză este absurdul și non sensul. În lumea pe dos care este oglinda sau visul, poemele pentru copii atât de cunoscute în perioada apariției acestor cărți sunt rescrise deformat pentru frustrarea cititorului. Lewis Carroll dorește să-și pună cititorii în aceeași poziție cu personajul principal și, așa cum Alice este permanent șocată de straniile fapte din vis, care îi sunt în același timp familiare și ostile, și orizontul de așteptare al cititorului este mereu înșelat. Desenele lui Carroll pentru *Ești bătrân, taică Will* sunt copilăroase (fig.24) și se mulțumesc să traducă în vizual faptele din poem: taica Will stă în cap pentru că știe că nu are creier și deci nu are de ce să-i facă rău, sau stă la masă ținând un Țipar pe nas. Faptul că autorul a ținut să-i dea expresie vizuală arată locul deosebit pe care îl acordă acestui tip de poeme în ansamblul cărții. Farmecul lor vine din întreruperea din final, element șocant și frecvent. În acest context, faptul că Alice recită poemul în varianta deformată este un argument al ei pentru că nu mai este cine era dimineață și că și cunoștințele sale s-au deformat, devenind non-sens.

De altfel, dialogul dintre Alice și Domnul Omidă începe cu întrebare lui “*Tu cine ești?*” și până la sfârșit, ea nu va reuși să găsească un răspuns. Alice nu știe cine este, ce mărime ar vrea să aibă și, așa cum îi va spune pisicii de Cheshire, nu știe nici unde vrea să meargă. Din păcate această latură nu poate fi reprezentată și dacă la nivel narativ ilustrarea acestor cărți se poate face relativ ușor, nonsensul se traduce în imagine mai greu.

În *Jabberwocky*, Carroll nu se mulțumește să utilizeze non-sensul la nivelul faptelor, ci coboară la nivelul lexicului. Tenniel desenează două ilustrații pentru acest poem, cele mai reușite dintre cele realizate de el. Poemul *Jabberwocky* este găsit de Alice la intrarea în oglindă și îi va fi explicat parțial de Humpty Dumpty, care îi spune că ființele din poem, “*toves*”, “*are something like Badgers—they’re something like lizzards—and they’re something like corkscrews*”. Aceste fapte de tip bestiar medieval sunt aplicarea termenului cuvânt-valiză, deoarece prin îmbinarea a două cuvinte rezultă unul care are sensul amândurora : “*Dar ce înseamnă ‘porvecii drubă’*”, îl întreabă Alice pe lingvistul Humpty-Dumpty. “*Un ‘porvec’ e un soi de porc verde; dar de ‘drubă’ nu sunt prea sigur. Cred că e o prescurtare de la ‘drumuri bătute’*”, înseamnă că sunt departe de casă și s-au rătăcit...” Humpty-Dumpty este cel mai în măsură să-i descifreze dificilul poem al Alikei, având în vedere că el are o relație specială cu cuvintele. “*Când eu folosesc un cuvânt*, spuse Humpty Dumpty pe un ton destul de disprețuitor, înseamnă exact ce vreau *eu* să însemne, nici mai mult nici mai puțin”. Oricum, deși “*unele dintre ele au toane, mai ales verbele, ele-s cele mai făloase, cu adjectivele poți să faci ce vrei*”, Humpty Dumpty reușește să stăpânească toate cuvintele, mai ales pentru că atunci „când pune un cuvânt să muncească atâta întotdeauna îl plătește în plus”. Tenniel iconizează aceste definiții, încercând să reprezinte niște animale până la un punct verosimile și să explice textul cât mai bine. Și totuși, spre deosebire de majoritatea desenelor sale, destul de puțin imaginative, în ilustrația la *Jabberwocky* reușește să transmită ceva din latura înfricoșătoare a lumii din oglindă (fig. 11).

Timpul ilustrațiilor la cărțile despre Alice segmentează și fragmentează textul fără să aibă pretenția de a dilata instantaneul surprins. Spre deosebire de tabloul de istorie, care își propune să sintetizeze într-o singură scenă întreaga poveste, ilustrația nu traduce decât parțial acțiunea; din acest motiv, imaginea are mai curând o funcție descriptivă sau simbolică decât narativă. *Natura eliptică a ilustrației* o face în multe cazuri incapabilă de a produce sens în absența textului și aceasta este diferența esențială între

această formă de artă și seria narativă, banda desenată sau, mai ales, tabloul literar. Dar o bună ilustrație se referă mereu la poveste și o completează, reușind să îmbine mijloacele vizuale și verbale fără să dubleze textul sau să-l trădeze. Altceva își propun ilustrațiile sintetice ale lui Dali, care nu urmăresc istoria punct cu punct, ci propun o imagine pentru fiecare capitol. Dali se eliberează mult de latura narativă prin ocolirea firului temporal care este doar schițat prin referire la titlul capitolului; artistul folosește semne vizuale aflate la limita dintre iconic și plastic, semne care nu se leagă în virtutea asemănării lor cu clase de obiecte din realitate, ci datorită naturii lor simbolice. Tehnica lui Dali seamănă cu cea folosită de Chagall în acuarela *Daphnis și Chloe*, unde faptele sunt ocolite, păstrându-se în schimb latura simbolică.

Determinată de funcțiile specifice ilustrației, categoria *modului narativ* este cea mai productivă în analiza trecerii de la literar la vizual. Carroll vedea imaginea ca pe o completare, prelungire și explicare a textului scris și a reușit să-l facă pe Tenniel să-i urmeze indicațiile. La polul opus se situează Dali, care folosește textul ca pretext pentru imaginile sale, în care diluează narațiunea la maximum. Nu există în desenele lui suprarealiste personaj sau situație, acțiune sau măcar o stare de spirit care să sugereze desfășurarea timpului, element neapărat necesar pentru depășirea limitelor inerente temporalității vizuale. Între acești poli se situează celelalte zeci de desenatori care au realizat versiuni desenate ale acestor cărți.

Când ilustrația are funcția de a ilumina anumite zone de indeterminare ale textului scris, *modul* sau organizarea informației narative se realizează într-o formulă aparte: autorul selectează o scenă, scoțând-o din context și o valorizează potrivit propriei interpretări; spre exemplu, ilustrațiile lui Willy Pogany sau Mervyn Peake la *Pig and Pepper*. În acest episod, Alice face o vizită Ducesei, care leagă un copil-porc într-o bucătărie, unde o bucătăreasă supărată face o supă cu mult piper și Pisica de Cheshire apare și dispăre. Absurdul acțiunilor și dialogului personajelor întrece chiar ceaiul cu Iepurele de Martie și Pălărierul nebun. Pogany desenează o imagine (vezi fig. 25) în care agresivitatea absurdă a bucătăresei se exprimă prin perspectiva vizuală: silueta ei umple întreg spațiul imaginii și expresia, dimensiunea, poziția corpului subliniază latura amenințătoare a episodului. Aici artistul încearcă să ne așeze în perspectiva din care o privește Alice pe bucătăreasă, și deci punctul de observație al imaginii plasează privitorul într-o poziție inferioară. Bucătăreasa ne privește de sus, iar chipul ei se compune dintr-o sumă de trăsături vulgare care denotă supărarea. La rândul lui, Mervyn Peake (fig.26) selectează latura absurdă a aceleiași scene, în care Ducea aruncă fără nici o grijă copilul ca pe o minge în aer. În carte copilul pe care îl ținea ducea se va dovedi, spre surpriza Alicei, a fi un purceluș, dar artistul nu sugerează în nici un fel această viitoare transformare; în schimb, trăsăturile ducesei sunt porcine.

Tot într-un punct de observație inferior este așezat privitorul și față de imaginea care reprezintă trezirea Alicei din vis în viziunea lui Arthur Rackham. Aglomerarea de cărți de joc și animale ce cad de sus, poziția corporală și fizionomia Alicei denotă spaima față de aceste personaje pe care le va goni din visul ei. Scena trezirii are loc la sfârșitul *Aventurilor Alicei în țara minunilor*, când, aflată în sala de judecată prezidată de Regele și Regina de Cupă, Alice începe să crească. Fiindu-i inițial frică să atragă atenția, ea devine apoi conștientă că toate fapăturile care încercaseră să o sperie nu erau decât cărți de joc și le scutură. Privitorul este, la fel ca în desenul lui Pogany, așezat într-o poziție inferioară, ca și cum ar fi el însuși de mărimea cărților de joc și ar fi și el scuturat o dată cu ele. Prin acest tip de perspectivă, interpretarea vizuală merge în direcția laturii coșmarești a visului Alicei, și nu spre latura accesibilă copiilor, așa cum apare în ilustrația realistă a lui Tenniel. Visul Alicei devine astfel un coșmar în care ea

este atacată de forme animalice sau obiectuale care încearcă să-și dobândească propria autonomie.

Perspectiva din desenele lui Tenniel nu variază, și în toate ilustrațiile punctul de observație al privitorului corespunde centrului imaginii, iar spațiul nu este distorsionat în nici un fel. Distorsionarea este totuși una dintre ideile centrale ale *Aventurilor Alicei în țara minunilor* și o ilustrare coerentă ar trebui să cuprindă această latură a textului.

Una dintre imaginile unde distorsionarea spațiului joacă un rol important ar fi cea din casa iepurașului alb, al doilea episod din *Wonderland*. Trebuie remarcat că în acest caz, Lewis Carroll însuși ar fi putut realiza cea mai potrivită traducere în imagine, deoarece episodul apărea și în *Aventurile Alicei sub pământ* (fig.27). În versiunea lui Carroll, corpul și chipul Alicei umplu întreg spațiul imaginii, în care nu se mai figurează nimic altceva. În text, ea se găsește asediată în casa iepurașului alb, unde intrase să-i aducă acestuia mănușile și evantaiul și unde băuse dintr-o sticlă, fapt care o făcuse să crească atât de mult încât este nevoită să scoată o mână pe fereastră și piciorul pe horn pentru a încăpea în cameră. Carroll figurează această creștere reprezentând simbolic camera chiar prin chenarul paginii: Alice e prinsă de text, de unde nu mai poate scăpa. Pentru Tenniel, latura anecdotică și verosimilă contează mai mult și el nu renunță la figurarea amănuntelor care să ducă la o versiune cât mai verosimilă (fig.28). De aceea, imaginea lui nu are forța tulburătoare a celei realizate de Carroll și nu transmite în nici un fel absurdul situației.

O perspectivă opusă utilizează pentru această scenă Charles Robinson și Dali: discursul literar este preluat din direcția personajelor aflate afară. Cele două ilustrații figurează o fereastră din care iese un braț enorm și neverosimil. Charles Robinson construiește însă imaginea după cele mai precise legi iconice, mărginindu-se a transpune absurdul numai la nivelul dimensiunii și trădându-l în acest mod. Mai pretențios, Dali (fig.29) adaugă un nivel simbolic: de casă se sprijină o scară la mijlocul căreia apare o omidă, iar în partea superioară, un fluture. Enorma mână a Alicei ține, ieșind din fereastră, tot un fluture. Fluturii apar deseori în imaginile lui Dali și deloc în textul lui Carroll; poate că Dali leagă imaginea fluturelui de cea a omizii, încercând astfel să simbolizeze un drum al cunoașterii de sine și devenirii pe care îl parcurge Alice de la stadiul de omidă la acela de fluture. Acest tip de perspectivă dublă, în care narațiunea se recuperează prin cunoașterea de către privitor a valorilor simbolice ale textului, caută depășirea handicapului imaginii în reprezentarea semnificațiilor implicite ale călătoriei Alicei prin lumea visului. În ilustrarea episodului din casa Iepurelui Alb, se poate observa că Dali și Charles Robinson schimbă focalizarea din textul literar; dacă pentru Carroll și Tenniel este importantă percepția Alicei asupra a ceea ce i se întâmplă, Robinson și Dali preferă să o privească din afară, la propriu și la figurat.

Fiecare ilustrator optează, în selecția pe care o face, pentru un tip anume de focalizare; spre exemplu, s-a observat că, dacă Lewis Carroll o pune în centrul imaginilor sale pe Alice în 27 cazuri din 37, în schimb Tenniel pune imaginea fetei în numai 23 din 42 ilustrații câte realizează pentru *Alice în țara minunilor*. Tenniel preferă să acorde importanță egală tuturor personajelor care apar, dincolo de rolul pe care îl ocupă în poveste și în multe din desenele sale se traduc poemele absurde care apar de-a lungul călătoriei Alicei; astfel, el modifică focalizarea discursului narativ. Această schimbare are importanță în măsura în care subliniază accentele puse de fiecare dintre cei doi autori asupra raportului dintre Alice și celelalte personaje. Explicația pentru care Tenniel favorizează personajele onirice în dauna prezenței Alicei vine din valoarea pe care o dă el ilustrației: dorind să explice și să completeze textul, el încearcă să apropie universul carrollian de lumea reală, să îi dea coerență. Ilustrația lui Tenniel este una dintre cele mai realiste cu putință, iar realismul provine în primul rând din cauză că

acest desenator interpretează faptele dintr-o perspectivă verosimilă. Pentru Tenniel, lumea din vis sau din oglindă nu aparține Alicei, nu este ea cea care visează și personajele, mici animale simpatice, există în afara ei. Astfel, alterând non-sensul carrollian și adevăratul raport dintre Alice și lumea din vis, Tenniel trădează textul în mod esențial. O concepție total opusă asupra focalizării întâlnim în ilustrația lui Graham Ovenden la episodul ceaiului nebunilor (*Mad tea party*)(fig.21), unde toate personajele dispar și rămâne doar expresia Alicei. Aici, nu numai că Ovenden focalizează imaginea pe starea de spirit a Alicei, dar exclude celelalte personaje și orice organizare spațială.

Interpretarea modernă a cărților lui Lewis Carroll a pus accentul pe latura oniric-agresivă a personajelor din visul Alicei și pe faptul că ele reprezintă proiecții ale inconștientului ei. Focalizarea are în textul literar funcția de a-l așeza pe cititor în poziția personajului central. Se poate astfel obține o lectură empatică, angoasa Alicei în fața non-sensului și absurdului cu care o bombardează Pisica de Cheshire, Humpty Dumpty sau Domnul Omidă transferându-se asupra cititorului. Unul dintre cele mai interesante exemple pentru sentimentul de angoasă al Alicei apare în capitolul *Tweedle-dee și Tweedle-Dum*; aici, personajele care dau nume capitolului încearcă să o convingă pe Alice că ea însăși nu este decât un personaj în visul Regelui roșu. Găsindu-l pe rege sforăind în pădure, Tweedle-Dee îi spune :

—Acum visează, și ce crezi că visează?

—Nimeni nu poate să ghicească, răspunse Alice.

—Păi, pe tine te visează ! exclamă Tweedle-Dee, bătând din palme triumfător. Și dacă nu te-ar mai visa, unde crezi c-ai fi?

—Unde sunt și acum, bineînțeles, spuse Alice

—Ba din contră, replică plin de dispreț Tweedledee. N-ai fi nicăieri, Pentru că nu ești decât un fel de lucru în visul lui!

—Dacă Regele de-acolo s-ar trezi, adaugă Tweedledum, ai dispărea—puff!—ca flacăra unei lumânări!“

Această obsesie a Alicei, că este mereu amenințată cu dispariția în același mod în care se stinge o lumânare, apare și în *Wonderland*, când ea se teme că va scădea atât de mult încât se va topi. Aici, ea protestează vehement, apărându-și propria identitate și încercând să le amintească celor doi, Tweedledee și Tweedledum că dacă afirmația lor ar fi adevărată, atunci și ei nu ar fi decât personaje în visul regelui roșu; ceea ce ei acceptă, fără a părea speriați. Alice începe să plângă, dar “n-o să devii deloc mai adevărată dacă plângi“, o anunță necrutător Tweedledee. Episodul, de o majoră importanță în carte și a cărei problematică reapare în final, este ilustrat banal de Tenniel prin înfățișarea unui mogâldețe adormite, purtând pe cap o scufie ascuțită.

În acest pasaj, non-sensul tipic carrollian capătă alte valențe: dialogul illogic, permanentele acuze făcute Alicei de personajele care pretind că nu este politicoasă, sau că nu știe cine este se amplifică mergând până la subminarea personalității ei. Toate personajele din visul ei caută să dobândească autonomie și nu o pot obține decât reducând-o pe ea, care le visează, la același statut, de ființă visată. În finalul cărții, la ieșirea din universul absurd al oglinzii, angoasa Alicei nu dispare și ea o întreabă pe pisicuța neagră cine era Regele roșu și dacă știe din al cui vis face parte. “Dar pisoiul nesuferit nu făcu decât să-și lingă și cealaltă lăbuță și să pretindă că n-a auzit întrebarea“. Tenniel, prin focalizarea sa uniformă, interpretează textul banalizându-l.

Cu totul altfel apar ilustrațiile lui Dali, care centrează întotdeauna imaginea pe Alice, figurând o siluetă longilină, fără chip, ținând o coardă de sărit deasupra capului; celelalte personaje sunt doar schițate în fundal. Spre exemplu, iepurele alb din ilustrație corespunzând primului capitol (fig.16) apare ca o pată de culoare și poate fi identificat numai datorită cunoșterii textului. Halucinant apare și Domnul Omidă (fig.17) într-o

imagine concepută în funcție de două perspective: una, verosimilă, reprezintă omida în dimensiunea ei zoologică, așezată pe ciupercă, iar cealaltă perspectivă descompune spațiul plastic distrugându-i axa și subminând perspectiva realistă deoarece o omidă imensă și cețoasă mănjește parcă întreaga imagine. Spre deosebire de majoritatea ilustratorilor acestor două cărți, Dali nu umanizează animalele în nici un mod și diferența de perspectivă poate fi foarte clar observată prin comparație; în reprezentările altor artiști, Domnul Omidă apare cu o serie de trăsături umane, în formă caricaturală, cu narghilea sau fes. Această diferență marchează faptul că Dali refuză statutul de personaje creațiilor visului Alicei și le transformă în simboluri renunțând la transformările făcute de Carroll și revenind la referentul zoologic.

În schimb, Tenniel, conturează un spațiu în care Domnul Omidă ocupă locul central prin mărime și poziție, iar Alice apare în spatele ciupercii, mult mai mică decât ea. Ilustrarea lui Tenniel este foarte aproape de sensul literal al textului: Alice este subminată de autoritatea, intransigența și impenetrabilitatea Domnului Omidă, care o ametește cu sfaturile lui străni.

Discursul narativ carollian are darul de a sugera că acțiunea are loc chiar sub ochii cititorului. Naratorul o urmărește pe Alice de-a lungul călătoriei prin Wonderland sau prin oglindă printr-un fel de *camera-eye* și timpul istoriei este egal cu acela al lecturii. Această manieră de a concepe devenirea temporală a acțiunii are ca efect o surpriză mimată a naratorului în fața surprizelor Alicei. Deși știe mai multe despre personaj decât cititorul și face scurte paranteze explicative și adresative, totuși naratorul “nu știe” suficient de multe ca să explice non-sensul din discursul personajelor. Prin adresarea directă sau îndemnul de a încerca jocurile jucate de Alice, naratorul încearcă o apropiere de cititor, pe care însă îl frustrează în același timp, când anunță cu modestie că nu știe mai multe decât personajul.

Ilustrația lui Tenniel este, în intenția lui Carroll, un nivel secundar al textului și din acest motiv, dincolo de lipsurile ei, ea completează povestea într-o manieră particulară. Nu trebuie uitat nici că unele desene aveau ca sursă mici puneri în scenă ale textului, spre exemplu întâlnirea cu Humpty Dumpty; pentru ilustrarea acestui episod, Carroll fotografiază mica scenetă și o oferă drept model lui Tenniel. Chiar latura decorativă și explicativă a primelor ilustrări ale acestor cărți atrage atenția că au fost scrise inițial pentru copii și aveau menirea de a-i atrage prin toate mijloacele; iar faptul că ilustrațiile lui Tenniel coboară textul în realitate, diminuând latura sa onirică și absurdă a putut avea la vremea respectivă valoarea sa. Ilustrația este deci în viziunea lui Carroll o metalepsă desăvârșită, pentru că nivelul vizual este condus chiar din interiorul discursului literar. În orice caz, mulți alți ilustratori au fost profund influențați de Tenniel și au dat variante asemănătoare, dovedind astfel că au perceput cartea ca pe un întreg și că în desenele lor au făcut o interpretare nu numai a poveștilor depre Alice, dar și a variantei vizuale care le însoțește.

Fiecare dintre artiștii plastici care s-au oprit asupra cărților având-o în centru pe Alice a făcut o interpretare particulară, iar aceste variante de interpretare vizuală pot fi împărțite în trei mari categorii:

- a) cele care valorizează latura verosimilă a textului și propun un fabulos naiv în care o galerie de animale și obiecte simpatice populează un univers doar puțin deformat față de cel real;
- b) cele care încearcă să transpună în imagine elementul esențial al universului carrollian, absurdul;
- c) ultima categorie, care deja poate fi cu greutate numită ilustrare, cazul Dali, ale cărui imagini se depărtează foarte mult de text, invitând privitorul să caute el însuși o posibilă asemănare.

Pentru prima categorie exemplul tipic este Tenniel, care se înscrie într-o linie realistă, valorizând prin excelență trăsăturile care fac referire la referentul real, înțeles ca designatum, dar și Charles Robinson sau Arthur Rackham. Prin meticulozitatea cu care figurează tot ce se poate figura din textul lui Carroll, Tenniel desenează aproape un analogon al aventurilor Alicei. Ilustrația sa este cea mai analitică dintre toate și are o coerență remarcabilă, traducând fidel latura concretă a acțiunilor personajului.

În cea de-a doua categorie intră ilustrațiile de tipul Steadman, Mervyn Peake sau Ovenden, care înțeleg că realismul joacă un loc redus în textele lui Carroll. Ei traduc în vizual natura onirică-agresivă a textului, angoasantă atât pentru Alice, cât și pentru cititor. Acest tip de lectură vizuală se depărtează mult de viziunea lui Tenniel și leagă cartea de lumea adulților păstrând însă o configurație spațială verosimilă și referindu-se explicit la poveste.

Dali, în schimb, eludează aproape complet intriga și referința la text, încercând depășirea lui prin simboluri legate de lumea visului. Dacă Tenniel rămâne echidistant ilustrând cartea ca pe o călătorie a cititorului printr-o lume locuită de ființe fabuloase, Dali o vede ca pe o proiecție în subconștient a personajului principal. Transformările aduse textului sunt majore în așa măsură încât Dali pare a prefera să transforme mai curând decât să păstreze. Fapt care pune în lumină ideea că diversele tipuri de semne vizuale utilizate au efecte și asupra realizării narațiunii. Dintre ilustrările discutate până acum, cea realizată de Dali a fost singura care a dobândit autonomie și a fost expusă separat; însă rezultatul acestei autonomii atrage atenția că o astfel de abordare a relației dintre text și imagine pune accentul pe propria interpretare a artistului plastic și nu pe completarea sau iluminarea poveștii la care pretinde că se referă.

Ilustrația nu este în mod necesar o artă narativă deoarece poate fi înțeleasă cu dificultate în afara textului la care se referă. Spre deosebire de tabloul cu subiect literar sau de secvența de imagini, această formă de artă nu are nevoie să suplinească ceea ce spune textul; ilustrația nu trebuie să producă *analogon*-uri ale tuturor situațiilor și se sprijină pe firul temporal al textului; din acest motiv, artistul se poate îndrepta doar spre *luminarea* acelor zone care necesită *completare*. Pe de altă parte, așa cum reiese din analiza comparativă a variantelor propuse de artiști pentru textele lui Carroll, fiecare dintre ei face o completare diferită. Cel mai important este că, citind o carte ilustrată, cititorul va fi orientat de învelișul vizual al textului într-o anumită direcție de lectură.

Capitolul V

ROMAN ȘI ROMAN VIZUAL

*Consideram subiectele asemeni scriitorilor.
Tabloul era scena mea, iar bărbații și femeile
actorii, care, prin intermediul anumitor*

Spre deosebire de tabloul cu subiect literar, seria de imagini beneficiază de multiplicarea implicită a nucleelor narrative, ceea ce sugerează iluzia desfășurării temporale. Și pentru că, în principiu, se crede că limbajul vizual nu poate reprezenta un gen narativ de largă respirație cum ar fi romanul, am ales ca exemplu seriile de gravuri ale lui Hogarth, a căror analiză poate demonstra falsitatea acestei idei. Hogarth a scris de altfel și un tratat de pictură, *Analiza frumosului*, în care își definește punctul de vedere, nou în epoca sa, asupra artelor vizuale. Ne vom opri așadar în amănunt asupra concepției despre artele vizuale (pictură, gravură, teatru) expuse de artist în această carte, încercând să o utilizăm pentru un model general de analiză a secvenței de imagini narrative. Vom urmări cum se configurează teoria lui Hogarth despre romanul vizual, cum se aplică ea în gravuri și care sunt elementele comune dintre această teorie și concepția despre roman a lui Fielding.

Teoria artei din *Analiza frumosului*, volum publicat de William Hogarth în 1753, este întemeiată pe descoperirea unui nou canon vizual, care să permită eliberarea de academism. Hogarth se ridică împotriva metodei de predare a desenului constând în copierea operelor vechilor maeștri sau a nudurilor în poziții afectate. În schimb, el propune abordarea unor noi subiecte, dar, mai ales, a unui nou mod de a conceptualiza relația dintre artă și realitate. Subiectele tablourilor și gravurilor lui Hogarth sunt, în propria sa definiție, *subiecte morale moderne*, dorința lui fiind aceea de a oferi o imagine expresivă a societății engleze în locul uzatelor alegorii mitice sau biblice. Se poate observa o strânsă legătură între tipul de imagini pe care îl alege Hogarth și teoria novatoare pe care o prezintă.

În prefața la *Analiza frumosului*, el afirmă că încearcă să găsească principiile fundamentale ale eleganței și frumosului, pentru a fixa *fluctuantele idei ale gustului* și să arate “ce principii anume din natură ne impun să numim frumoase unele corpuri, iar pe ale altora urâte, pe unele grațioase, iar pe altele dimpotrivă.” Însă aceste *idei ale gustului*, de altfel conforme până la un punct cu cele care circulau în estetica vizuală a timpului său, nu sunt absolute, iar în cazul lui se constituie într-o teorie a artei narrative. Existau în perioada în care scria, grava și picta Hogarth două tendințe principale: una, reprezentată de curte și aristocrație prefera alegoria sau portretul în stil baroc, manierist, Rococo; cealaltă direcție corespundea preferințelor populare pentru gravura de influență olandeză care ironiza situația politică și moravurile. În opera lui Hogarth, fiecare dintre aceste tendințe își va lăsa amprenta: astfel, el va amesteca gustul baroc pentru linia serpentină și construcția piramidală cu subiectele inspirate din viața cotidiană.

Există două etape în abordarea romanului vizual, așa cum reies din teoria lui Hogarth : *prima este aceea a găsirii unui sistem semiotic clar de reprezentare a realității, bazat pe scheme sau tipuri vizuale; cea de-a doua etapă constă în legarea acestor tipuri, reținute și filtrate din realitate, într-o sintaxă vizuală strâns legată de cea a teatrului*. Seriile de gravuri ale lui Hogarth, *Destinul unei prostituate*, *Destinul unui depravat*, *Marriage à la mode*, *Hărnicie și trândăvie*, sunt povești cu substrat moral, perfect asemănătoare cu romanele contemporane lui, de tipul Richardson, Fielding sau Defoe; se dovedește astfel că există o strânsă legătură între concepția vizuală și cea literară a “romanului” englez, caracterizată prin preferința pentru teme sociale și morale, alegerea unui personaj-tip și realismul. De altfel, Hogarth împărtășește o serie de idei asupra artei cu Fielding, pe care îl citează, și care la rândul

lui îl citează; chiar mai mult, în romanele sale, Fielding trimite la imagini ale lui Hogarth preferând unei descrieri verbale citarea unei gravuri a prietenului său. Fielding și Hogarth au concepții estetice comune și fiecare încearcă în arta sa să argumenteze că romanul comic și gravura sau tabloul cu *subiect moral modern* fac parte dintre genurile nobile.

Imaginile lui Hogarth nu se referă la un discurs narativ preexistent pe care l-ar transpune în imagine, ci la o istorie personală. Astfel, chiar dacă subiectele gravurilor sale circulă în romanele și povestirile vremii, scenele sale nu sunt traduceri explicite ale unui discurs narativ verbal în limbaj vizual, ca în cazul ilustrației. Asemănarea dintre un roman de Richardson și o serie de gravuri de Hogarth stă în materializarea în două limbaje diferite a aceleiași concepții despre artă și societate. Sensul acestor gravuri răzbate clar din mijloacele plastice utilizate și de multe ori chiar comentariile ce le însoțesc nu sunt strict necesare pentru înțelegerea poveștii. Hogarth reușește să spună povești cu mijloace exclusiv vizuale, spre deosebire de elevul și prietenul său, Joseph Highmore care se va îndrepta spre literatura sentimentalistă a lui Samuel Richardson și va ilustra *Pamela* și *Clarissa Harlowe*; ilustrațiile lui Highmore, “deși vor fi excelente studii ale lumii din secolul al XVIII-lea, vor urma cu fidelitate episoadele cărții, repovestite cu sensibilitate și grație, neadăugându-le – cum făcuse Hogarth – propriile sale comentarii.” Cel mai important dintre toate, gravorul englez încearcă să facă o teorie a semnului vizual, și o teorie a interpretării imaginii bazată pe psihologia percepției.

La baza ideii despre frumos, Hogarth așază *linia serpentină* și, într-un celebru autoportret, se reprezintă însoțit de această formă, pe care o etichetează drept *linia frumosului*. În tratatul său, el va detalia aceeași idee afirmând că “în formele cele mai grațioase se află cel mai mic număr de linii drepte.” Principiul liniei *serpentine* este prezent în arta barocă, manieristă și Rococo și, de altfel, Hogarth îl și citează pe Lomazzo cu recomandarea de a compune întotdeauna figurile piramidale, șerpuitoare și multiplicat cu unu, cu doi sau cu trei. În acest precept se află, după părerea lui Hogarth, “întregul mister al artei. Căci grația cea mai înaltă și viața pe care le poate avea o pictură constau în exprimarea *Mișcării* : ceea ce pictorii numesc *sufletul* unui tablou. Și nici o formă nu este mai potrivită pentru a exprima această mișcare decât aceea a flăcării, care, după cum spun Aristotel și alți filosofi, este elementul cel mai activ dintre toate, căci forma flăcării este cea mai aptă pentru mișcare, având un *Conus* sau vîrf ascuțit cu care pare că spintecă aerul, pentru ca astfel să poată urca până în sfera cea mai înaltă. Așa încât o pictură care are această formă va fi cea mai frumoasă” citează în prefață Hogarth.

Punând problema în acești termeni, atât Lomazzo cât și Hogarth fac de fapt o referire implicită la psihologia percepției formei vizuale. Redusă la o imagine fixă, serpentina flăcării poate *sugera* mișcarea pentru că ochiul urmărește șerpuirile instabile și, prin parcurgerea acestui labirint vizual într-o *lectură* prelungită, se proiectează *timp* asupra imaginii. Contemplarea flăcării antrenează ochiul într-o capcană vizuală care duce la un fel de vertij și de aici apare iluzia mișcării. Construcția piramidală poate sugera, la rândul ei instabilitatea care dă iluzia *mișcării*. Hogarth ajunge la concluzia că serpentina este cea mai frumoasă linie operând un transfer de sens: cum pentru el un tablou este frumos numai în măsura în care poate sugera *mișcarea*, și cum linia prin care această sugestie se poate face este serpentina, rezultă că toate tablourile trebuie să fie concepute în funcție de acest sistem vizual. Dincolo de faptul că aceste forme sunt specifice Rococoului, stil artistic la modă în momentul când scrie și pictează Hogarth, motivul pentru care o alege este că sugerează cel mai bine mișcarea. Și, cum în

subiectele sale el va căuta mai ales **reprezentarea unor acțiuni**, teoria sa se va construi în jurul acestei forme.

Dincolo de capacitatea dinamică, alte caracteristici ale serpentinei sunt *varietatea* și *complexitatea*, concepte cărora autorul le dedică două capitole. În capitolul V, dedicat *complexității*, Hogarth afirmă : “Voi defini așadar complexitatea formei ca fiind acea proprietate a liniilor componente *de a purta ochiul într-un fel de linie antrenantă*, proprietate îndreptățită, datorită plăcerii pe care o oferă spiritului, la frumusețe; se poate spune, pe bună dreptate, că sursa ideii de grație se află în acest principiu, în mod mai direct decât în celelalte cinci, cu excepția varietății; ea îl include într-adevăr, ca și pe toate celelalte“. Din acest pasaj reiese clar că Hogarth își construiește teoria pe principiile percepției vizuale și că ia în considerație acele elemente prin care pictorul poate sugera privitorului iluzia *desfășurării în timp a acțiunii reprezentate*. Astfel, el va face o aluzie explicită la temporalitatea lecturii imaginii subliniind că ochiul este purtat de linii în interpretarea imaginii.

Afirmând că *varietatea* are un mare rol în producerea frumosului, artistul va cere evitarea regularității prin utilizarea perspectivei. Aceste principii trădează o viziune anti-clasicistă, dar, mai ales, pun bazele unei teorii a artei prin excelență narativă. “Iar linia serpentină , prin undulațiile și meandrele pe care le descrie simultan în diferite direcții, conduce ochiul în mod plăcut pe traseul continuu al varietății sale, dacă-mi este îngăduit să mă exprim astfel; iar datorită șerpuirilor ei atât de felurite, se poate spune că, deși este o singură linie, ea include conținuturi variate, ceea ce face ca întreaga ei varietate să nu poată fi exprimată pe hârtie printr-o linie continuă, fără ajutorul imaginației sau fără intervenția unei figuri.“ (s.n.)

Prin această referire la imaginație, Hogarth pune accentul pe participarea privitorului ca factor important în receptarea operei de artă. Rolul pictorului devine acela de a utiliza elementele vizuale care îl antrenează pe privitor într-o interpretare cât mai complexă și mai îndelungată pentru că “este un efort plăcut pentru spirit să dezlege alegorii misterioase și enigme. Cu câtă plăcere urmărește spiritul firul bine legat al unei piese sau al unui roman, tot mai mare pe măsură ce intriga se înnoadă, și sfârșește când ea s-a dezvăluit. Ochiul are o asemenea satisfacție privind drumurile cotite și râurile cu meandre. Astfel, plăcerea pe care o capătă ochiul de la obiectele compuse din linii serpentine poate fi, într-o oarecare măsură explicată“.

După cum se vede, Hogarth compară lectura unui roman sau a unei piese, mai precis intriga acestora, cu “lectura“ imaginii compusă din linii serpentine. Plăcerea estetică la care se referă Hogarth constă însă nu numai în urmărirea firului narativ, ci și în găsirea, în final, a unui sens; el va lega satisfacția pe care o are cititorul când înțelege sensul intrigii romanești de o semnificație morală. Aici nu este vorba despre moralizarea cititorului, fapt care ar putea fi făcut oricum cu dificultate în imagine, ci de sensul care trebuie să răzbată cu claritate din poveste.

În alt pasaj pe aceeași idee, Hogarth afirmă că plăcerea care însoțește interpretarea operei de artă, fie ea literară sau vizuală, sfârșește într-o satisfacție totală, în momentul în care intriga s-a rezolvat cât mai clar cu putință. Această căutare a clarității are o evidentă legătură cu *utile dulci* horatian atât de apreciat în poetica clasicistă; și, la fel ca și acolo, se leagă de dorința autorului de a-l învăța pe cel ce receptează opera de artă, lucru care se poate face numai prin *claritate*. Importanța pasajului citat mai sus nu rezidă numai în faptul că pune pe același plan interpretarea textului și a imaginii, ci și în faptul că exprimă un crez estetic ce va avea efecte majore asupra modului în care Hogarth își concepe *personajele*. Claritatea semnificației narațiunii vizuale va fi obținută prin utilizarea unor caractere, în sens aristotelic sau clasic, a unor *figuri ce se alcătuiesc printr-o trăsătură definitorie* și prin *alegerea unui destin tipic* și

reprezentativ (curtezana, fiul risipitor, tinerii căsătoriți nepotrivit, harnicul sau leneșul). Gravurile lui Hogarth spun povestea unui destin, și cer privitorului să mediteze la semnificația lor; astfel, deși la nivel vizual, gravurile lui Hogarth conțin o serie de elemente Rococo sau manieriste, la nivel narativ, el va merge pe o linie clasică și realistă.

În afară de principiile generale ale lecturii imaginii, Hogarth încearcă să pună bazele unei *gramatici vizuale* care să permită copierea realității și transpunerea ei într-un roman vizual. “Mi-am formulat o serie de argumente pentru a nu mai continua să copiez obiectele, ci mai degrabă să citesc limbajul lor (și dacă este posibil să-i găesc o gramatică), să acumulez și să păstrez în memorie cele văzute prin observații repetate, verificând numai când și când pe pânză progresele obținute pe această cale.”, afirmă el. Pentru Hogarth, opera de artă se face prin permanenta raportare la *memoria* vizuală, iar pictorii ar trebui să înțeleagă mai bine limbajul obiectelor, contemplându-le din interior. De la această vedere provine abilitatea imitației, așa că Hogarth va cere ca obiectele lumii reale să fie reprezentate conform cu structura lor interioară. Cum afirma Gombrich în *Artă și iluzie*, incapacitatea elevilor de a reda în pictură formele naturii nu vine din dificultatea de a le copia, ci de a le percepe.

Hogarth propune așadar conceperea și utilizarea unui alfabet vizual realizat prin reducerea imaginilor obiectelor din realitate la *schemă*, rolul esențial jucându-l în această acțiune *memoria*. Mergând pe această linie, Hogarth observă : “faptele cele mai izbitoare care mi se înfățișau produceau întotdeauna cele mai puternice impresii asupra memoriei mele, *ansamblul pentru subiecte, iar părțile pentru execuție* (s.n.): adesea era vorba despre subiecte care nu fuseseră niciodată sau rareori tratate în maniere de reprezentare care păreau să le fie proprie. Aceste idei puteau fi readuse în minte la nevoie, când se cerea o compoziție.” Realitatea devine astfel sursă de inspirație din două puncte de vedere: întâi, alfabetul vizual provine din “copierea” prin reducere la schemă a obiectelor, iar apoi, prin subiectele care sunt luate tot din lumea înconjurătoare, mai precis societatea engleză contemporană gravorului. Originalitatea viziunii lui Hogarth va avea de aceea efecte profund realiste în opera sa.

Apoi, artistul va merge și mai departe în concepția sa asupra *semnelor vizuale*, referindu-se la alfabetul pe care, în modul propus de el, îl poate utiliza orice pictor. “Gândindu-mă, în primul rând, că cineva care ar putea dobândi *idei perfecte ale obiectelor* (subl.n.), care să poată fi desenate din memorie, ar fi în situația aceluia care scrie ușor, dispunând de douăzeci și patru de litere și de infinitele lor combinații; obiectele de orice fel fiind compuse doar din linii, el trebuie să fie așadar un desenator capabil și să observe că desenând mereu și copiind tablouri, *ideile nu erau la fel de bine reținute* (subl.n.); Textul unei legi poate fi copiat cu mare exactitate și totuși copistul cu greu va reține măcar un rând.” După cum se vede, accentul esențial este pus de către Hogarth pe obținerea unor “idei perfecte ale obiectelor”. El se revoltă împotriva unui sistem de redare a realității deja constituit și propune să se repornească de la natură. De altfel, această problemă a modelului sau a “școlii” pe care trebuie să o urmeze pictorul pentru a face o reprezentare cât mai bună, nu este nouă. Spre sfârșitul Evului Mediu, de exemplu, Cennini va cere pictorilor să facă o dublă pregătire, studiind operele vechilor maeștri, dar mai ales observând natura. O dată cu doctrinele Renașterii, obsesia pictorilor de a obține un simulacru perfect al realității atinge apogeul, dar nu mai este suficientă contemplarea obiectului, ci devine necesară constituirea unui ansamblu de reguli (clarobscur, perspectivă, compoziție etc.).

Diferența esențială dintre schema pe care o foloseau artiștii în Evul Mediu și cea propusă de Hogarth constă în modul în care se raportează ei la tradiție; în timp ce pictorii medievali preferau să reia *canonul*, fără a-l adapta imaginii obiectului real,

Hogarth crede că alfabetul vizual există, dar încă trebuie descoperit. De aceea, el va recomanda pictorilor să privescă natura cu un ochi atent și să adapteze vechile reguli în loc să le preia.

Pentru Hogarth este important să fixeze anumite tipuri vizuale, *semne* în măsura în care au mereu aceeași semnificație, recognoscibilă de privitor și utilizabilă de pictor sau gravor. Perspectiva, lumina și culorile sunt tot atâtea *tipuri vizuale* pe care Hogarth crede că le poate codifica și va cere pictorului selectarea unei perspective din care să se poată sugera *acțiunea și mișcarea* și a unei compoziții coloristice care să sugereze *adâncimea spațială*. La fel ca orice pictor, el decupează realitatea din prisma propriului său interes; nou este că Hogarth încearcă să construiască o teorie vizuală care să explice modul în care se realizează imagini narative și se oprește asupra câtorva elemente esențiale: *subiecte romanești cu accente sociale, ipostaze teatrale ale figurilor, o teorie a fizionomiei clară ca un alfabet, reguli pentru realizarea iluziei mișcării, sugerarea devenirii personajelor de-a lungul desfășurării acțiunii*.

Cea de-a doua etapă a realizării romanului vizual constă în așezarea acestor semne vizuale copiate din natură într-o sintaxă cât mai expresivă. Pentru aceasta, Hogarth va face o întreagă teorie a fizionomiei și a poziției personajelor. De la teoria *alfabetului vizual* construit în funcție de *tipuri* se trece astfel la ideea *personajului tip*. Hogarth nu își adaptează caracterele unui text literar, ele nu împărtășesc cu personajele din romanele contemporane decât spiritul timpului. De aceea, personajele sale sunt realizate cu mijloace exclusiv vizuale și se referă la realitate printr-o conceptualizare a acesteia. Hogarth refuză instantaneitatea retorică a imaginii baroce sau manieriste, încercând să inventeze mijloace pentru a exprima vizual iluzia temporalității unei arte *realiste*. Această alegere este profund relevantă, pentru că de ea se leagă o nouă concepție asupra imaginii vizuale.

După cum spune el însuși, Hogarth își caută subiectele în ceea ce vede în realitate, iar scopul operelor sale este acela de a transpune în imagine *tipurile specifice societății engleze* ale timpului său. În autobiografia sa, pe care o scrie la persoana a III a, el se caracterizează cu reținută mândrie: “Deoarece se consideră (de către unii) că întreaga colecție a gravurilor lui Hogarth descrie moravurile și caracterele specifice ale poporului englez, curioșii din alte țări le caută adesea, pentru a se informa și pentru a-și desfăta ochii cu ceea ce cuvintele, oricare ar fi ele, n-ar putea exprima atât de exact și veridic”(s.n.) Astfel, gravurile sale au scopul declarat de a face o frescă socială, prin definirea caracterelor specifice și a moravurilor lor, scop demn de un romancier. În acest pasaj, autorul susține superioritatea vizualului, încetând de a mai adapta termeni din teatru sau roman pentru imagine.

Superioritatea imaginii asupra textului în portretul personajului va fi susținută și de Fielding, în *Tom Jones*, unde scriitorul trimite direct cititorul la un tablou al lui Hogarth, înlocuind astfel o descriere verbală. Faptul că Hogarth consideră esențială utilitatea inspirației din realitatea engleză contemporană exprimă dorința lui ca gravurile să fie înțelese publicul larg și, de asemenea, interesul pentru valorile naționale.

Toți criticii sunt de acord în a afirma că gravurile și tablourile lui Hogarth pot fi comparate cu niște romane. La rândul lui, Hogarth susține următorul lucru: “*consideram subiectele asemeni scriitorilor. Tabloul era scena mea, iar bărbații și femeile actorii, care, prin intermediul anumitor acțiuni și expresii, urmau să înfățișeze un spectacol mut.*” Ceea ce se poate remarca aici este legătura pe care o face Hogarth între imaginile sale, subiectele literare și arta teatrului. Trecerea de la text la imagine se face de multe ori printr-o viziune teatrală, iar pentru Hogarth, scenele pe care le observă în viața reală devin o bază de la care pornește în compoziția imaginilor sale. Această idee se leagă și de modul în care concepe Hogarth sistemul său de semne.

În partea finală a *Analizei frumosului*, unde vorbește despre arta teatrului, el afirmă de altfel că atât pictorii, cât și actorii pot utiliza cartea sa deoarece semnificația formelor are un sens similar în amândouă aceste arte vizuale: “Comedianul, care se ocupă de imitarea acțiunilor proprii anumitor caractere din viață, poate și el să tragă foloase din cunoașterea liniilor; căci orice ar copia din viață poate fi accentuat și ajustat potrivit acestor principii, așa cum îl va îndemna propria judecată și cum îi va cere rolul pe care i l-a încredințat autorul.” În continuare adaugă că pe scenă actorii *nu* se comportă exact ca în realitate și că este necesară o *exagerare și tipizare a gestului* până acolo unde, dacă cineva ar asista la reprezentarea unei piese fără să cunoască limba, să poată înțelege *acțiunea* numai din *mișcarea, fizionomia și gesturile* actorilor. Această semiotizare a corpului actorului nu este străină de ce se făcea în clasicismul francez, unde actorii și pictorii foloseau un cod foarte precis al gesturilor și fizionomiilor. Importanța pe care o dă vizualului crește astfel până la a pune în umbră cuvintele și acest lucru se întâmplă nu numai în pictură sau gravură, ci și în teatru. De altfel, Hogarth compară în autobiografia sa subiectele picturii cu cele ale teatrului, considerând că există multe elemente care leagă aceste două arte.

Acest mod de a pune problema exprimă concepția despre vizual în sens larg a lui Hogarth: întâi, există principii fundamentale comune teatrului, dansului și picturii sau gravurii, dar chiar și vieții în societate; apoi, cunoscute aceste principii, ele pot fi aplicate. Hogarth nu se mulțumește să reducă la **tip** siluetele, chipurile, obiectele în general, ci dorește să *conceptualizeze acțiunile, gesturile și mișcările*. Folosind aceste coordonate, el va construi tipuri diverse de personaje articulându-le în funcție de *fizionomia* lor, de *acțiunea* sau de *mișcarea* pe care o sugerează. Totul este redus la *schemă*, la tiparul fundamental, iar Hogarth are un scop vrednic de un romancier, încercând să transgreseze limitele vizualului și să deseneze romane, a căror lectură, și de data aceasta termenul este folosit cu întreaga lui valoare, să-l facă pe cititor să cunoască mai bine lumea, să-l distreze și, de ce nu, să-l învețe. Această învățătură are însă mai mult sensul pe care îl atribuia Aristotel plăcerii pe care o provoacă cunoașterea. Nici o clipă vocea lui Hogarth nu răzbate din imagine pentru a moraliza, ci doar pentru a arăta societatea contemporană lui; rămâne la latitudinea cititorului dacă să interpreteze aceste imagini în cheie serioasă sau să se amuze, deoarece întotdeauna indiciile vizuale aflate în gravuri îi vor permite ambele interpretări, separat sau simultan.

Relația dintre Hogarth și Fielding este una dintre cele mai interesante pentru studiul paralel al textului și imaginii. Ei împărtășesc multe idei comune, fie estetic, fie narativ și sunt amândoi, fiecare în arta sa, adevărați deschizători de drumuri. Fielding, bun prieten cu Hogarth, este unul dintre ctitorii romanului englez și merge pe drumul deschis de Defoe; Fielding nu prezintă personajele ca și cum ar fi reale, ci verosimile în sens aristotelic și va prelua concepția lui Cervantes, atât în definirea verosimilului, în modul în care inserează în text comentariile auctoriale, cât și în viziunea ironică.

În teoria pe care o face în câteva pagini din prefața lui *Joseph Andrews*, el încearcă să expună o serie de principii care ar permite așezarea romanului în categoria genurilor superioare. Pornind de la Homer și Aristotel, Fielding va căuta să legitimeze romanul, intuind înrudirea lui cu poemul epic sau comedia, dar și faptul că acest gen literar corespunde mai bine subiectelor contemporane. Pentru aceasta, romancierul va încerca să deosebească burlescul de comic, așezând romanul sub semnul comicului: “Într-adevăr, nu există două stiluri mai diferite între ele decât cel comic și cel burlesc; căci în timp ce ultimul prezintă întotdeauna ceea ce este monstruos și nefiresc, amuzamentul nostru datorându-se, la o analiză mai atentă, tocmai unei surprinzătoare absurdități, cum ar fi atribuirea obiceiurilor din lumea bună unor oameni din popor, e

converso, stilul comic se limitează doar la natură, din a cărei imitare fidelă izvorăște toată plăcerea ce i-o putem oferi unui cititor cu bun-simț.“

Cum la baza inspirației sale Fielding așază natura, este evident că se revoltă împotriva etichetei de “burlesc” care i se atribuie romanului. Mai interesant este că încearcă să clarifice diferența dintre comic și burlesc dând exemple și dintr-o altă artă, pictura: “deosebirea dintre cele două stiluri ne va apărea poate mult mai limpede și mai vădită, comparând tablourile unui pictor de scene comice cu acele opere denumite de italieni *Caricatura*.[...] Prin urmare, ceea ce înseamnă *Caricatura* în pictură, înseamnă *Burlescul* în arta scrisului, după cum pictorului comic îi corespunde scriitorul comic“. La fel ca Aristotel, Fielding alege exemple din cele două arte înrudite, literatura și pictura, găsind o perfectă corespondență între ele, iar mai departe adaugă: “cel ce l-ar numi pe iscusitul Hogarth un pictor burlesc nu l-ar onora, după părerea mea, decât foarte puțin, căci, fără doar și poate este mult mai ușor și mult mai puțin demn de admirație să pictezi un om cu un nas sau cu o altă trăsătură de o mărime absurdă, ori să-l înfățișezi în cine știe ce atitudine lipsită de sens sau monstuoasă, decât să așterni pe pânză simțăminte omenești.“ În tradiția formată începând din Renaștere, Fielding vede pictura capabilă a *așterne pe pânză simțăminte omenești*, la fel ca romanul.

Hogarth îl va cita la rândul lui în această problemă pe Fielding în gravura, *Characters and Caricaturas* (1743), unde va transpune în limbaj vizual aceleași idei (fig.30). Importanța acestei ierarhizări făcute în același timp în două forme artistice stă mai ales în faptul că se încearcă urcarea în ierarhia estetică a unui nou gen exprimat atât în limbaj verbal, cât și în limbaj vizual; de asemenea, se pune accentul pe importanța utilizării unui subiect din realitatea contemporană și a reprezentării lui în granițele verosimilului.

Ideea centrală a teoriilor lui Hogarth și Fielding este cea a *verosimilului*, iar de la aplicarea acestui principiu se trece la definirea personajului din perspectiva relației particular – general: “Pentru a preveni deci orice interpretări răutăcioase, declar aici, o dată pentru totdeauna, că nu descriu oameni, ci obiceiuri, *nu un individ, ci o specie*“(s.n.), afirmă Fielding. Ceea ce nu înseamnă că personajele sale nu sunt inspirate din realitate, însă datoria scriitorului este să găsească generalul în particular și să transgreseze limitele copierii directe a naturii.

Vom regăsi aceeași concepție asupra personajului la Hogarth care, în *Analiza frumosului*, va articula o teorie a caracterului bazată tocmai pe generalizarea naturalului și pe găsirea acelei legi ce permite construcția unui *tip* de la particularul real. De asemenea, tiparul intrigii este asemănător în romanele lui Fielding și în seria narativă a lui Hogarth: instanța narativă va duce cititorul sau privitorul printr-o călătorie, iar acest motiv picaresc devine un pretext pentru expunerea unei mari varietăți de personaje, din categorii sociale cât mai diverse. Toate aceste personaje vor fi privite de un narator omniscient ce are acces la toate evenimentele și care se oprește de multe ori pentru a da pilde cititorului. Ochiul naratorului este însă, atât la Hogarth, cât și la Fielding, ironic. Satira apare deseori, nici un personaj nefiind cruțat, iar privitorului sau cititorului i se va oferi o frescă socială ce poate fi privită cu zâmbetul pe buze.

Multe din ideile teoretizate în prefața la *Joseph Andrews* pot fi regăsite în gândirea lui Hogarth. Amândoi pun în centrul problematicii teoretice raportul referent—opera de artă, sau, în alți termeni, problema verosimilității și o rezolvă în același mod, inspirându-se din natură, prin intermediul unui *canon* care o transformă într-un *tip*. Amândoi construiesc personaje pe principii asemănătoare, încercând să surprindă în același mod caracterul, articulându-l în funcție de cele două coordonate esențiale, *fizionomia* și *psihologia*, și, mai ales, integrându-l în spațiul social. La amândoi intriga amintește de cea a romanului picaresc și este un pretext pentru prezentarea multor

portrete de personaje, și, implicit a multor situații ce definesc viața Angliei contemporane; toate aceste elemente poartă în subtext o subtilă etică care ar trebui să instruiască cititorul.

Spre deosebire de tabloul cu subiect literar, care selectează un singur moment al poveștii, considerat cel mai reprezentativ (*punctum temporis*), seria narativă are o devenire temporală constituită din mai multe momente ale aceleiași povești. Mai aproape de banda desenată decât de tablou sau ilustrație, seria narativă poate conține și un comentariu auctorial care clarifică înțelegerea imaginilor și face legătura dintre scenele reprezentate. Criteriul *selecției* este la fel de important ca în tablou, însă, în cazul lui Hogarth, se pune problema alegerii unui subiect și a reducerii lui la nucleeele esențiale și nu a decupării și segmentării unei povești preexistente, ca în cazul ilustrației. Subiectele alese de Hogarth sunt toate foarte aproape de cultura populară, pentru el, cele mai relevante fiind *destinele* femeii ușoare, fiului risipitor, căsătoriei la modă, alegorii ale cruzimii, sau reprezentări ale proverbelor. În circa cinci-șase planșe, el va rezuma momentele esențiale ale unui destin uman sau ale unei trăsături de caracter. Preocuparea pentru *ilustrarea* unui destin este comună gravurilor lui Hogarth și romanelor contemporane, însă Hogarth poate spune în câteva imagini mai mult decât Richardson în câteva sute de pagini.

Hogarth utilizează aceeași metodă în toate seriile sale: reduce povestea la câteva *puncte culminante* sau *nuclee narrative*, alegând mereu acele momente capabile a sugera un eveniment anterior și o devenire ulterioară a acțiunii; el utilizează astfel principiul *punctum temporis* comentat de noi în analiza tablourilor cu subiect literar. Dar, în locul unui singur moment care poate reprezenta acțiunea, ca în tabloul narativ, se selectează mai multe nuclee, alese în așa fel încât spațiile de indeterminare să poată fi umplute cu ușurință de cititor. Astfel, în *Destinul unei prostituate* nu este considerat relevant felul în care își duce viața fata de la țară, povestea nașterii sau copilăria ei. Nucleeele sunt alese după *funcționalitatea lor narativă*, fapt care are repercusiuni evidente asupra laturii morale și a clarității povestirii; dar Hogarth nu transpune în imagine o morală facilă care s-ar rezuma la expunerea melodramatică a unor destine, deoarece pe această schemă simplă, care poate fi ușor înțeleasă, apar elementele originale de interpretare.

În *Analiza frumosului*, Hogarth opune simetriei și echilibrul tipic palladienilor englezi, pe care le consideră monotone, următorul crez estetic: *arta de a compune bine este arta de a diferenția bine*. Gravorul va urmări deci complicarea formei prin utilizarea construcțiilor piramidale și a liniei serpentine, dar și o mare varietate de subiecte. Acesta este și motivul pentru care alege drept subiect destinul prostituatei și destinul destrăbălatului, prilej pentru o narațiune vizuală în care personajul trece prin variate medii sociale. Față de *Destinul prostituatei*, în *Destinul depravatului* “peisajul londonez este mult mai viu, mai dinamic, mai plin de culoare; satira se însoțește cu o poftă a povestirii care își subordonează orice înclinație moralizatoare. Hogarth inventează mereu alte întâmplări, întocmai ca în romanul picaresc, își poartă eroul prin toate mediile sociale, urmărind—ca și *Tom Jones* al lui Fielding și, mai târziu *Pickwick* al lui Dickens— o secțiune prin universul englez al epocilor respective.”

Hogarth pune accent aici mai ales pe *fizionomia* personajelor, oglindă vizuală a *psihologiei* din roman, și, dincolo de urmărirea unui destin exemplar, autorul obține o imagine foarte variată a societății contemporane. De altfel, interesul pentru fizionomia expresivă, capabilă a defini un *tip social* apare la Hogarth timpuriu, deoarece el își începe cariera ca desenator și gravor de prospecte comerciale și ilustrații pentru edituri; în acest scop face portrete reprezentative, *încărcarea unui vapor* pentru un negustor

angrosist, *un cortegiu funerar* pentru un antreprenor de pompe funebre, *un grup de fumători* pentru un tutungiu.

Sintetizând principiile teoretice expuse până acum, reiese că pentru Hogarth, imaginea frumoasă este cea care reprezintă sau sugerează mișcarea; și, din punctul de vedere al percepției vizuale, linia care reprezintă cel mai bine acest lucru este serpentina. Imaginea ar trebui să se refere la realitatea cotidiană, realizând tipuri umane și situații-tip care să-i distreze, dar mai ales să-i educe pe privitori. Pentru aceasta, Hogarth va utiliza inspirația din viața cotidiană, pe care o schematizează pentru a o reduce la trăsăturile esențiale; acest lucru se face prin transformarea subiectelor românești de tipul destinului (prostituatei, al fiului risipitor, etc.) într-un număr de scene care au multe puncte comune cu arta teatrului. Semnul vizual utilizat de Hogarth are ca referent tipul uman și nu o operă literară, iar punctul comun dintre romanele vizuale ale lui Hogarth și roman ține de tehnica sa narativă și de subiectele sale. Dorința lui Hogarth de a realiza un spațiu perfect verosimil asemănător unei scene de teatru se leagă și de faptul că el nu face alegorii, ci spune povești. Accesul la narațiune nu se mediază prin nimic, imaginea singură spune povestea, iar recursul la semiotici exterioare limbajului vizual este cel mai redus din toate cazurile discutate până acum.

De aceea, vom încerca acum să analizăm seriile de imagini ale lui Hogarth având în vedere următoarele aspecte: diferența și asemănarea între seria narativă și ilustrație, tablou sau bandă desenată în realizarea narativității, modul în care principiile lui Hogarth se aplică în imaginile sale, legătura care se poate face între romanul său vizual și romanul lui Fielding din punctul de vedere al narativității.

În *Destinul unui depravat*, Hogarth selectează din ceea ce vede, natură sau societate, ceea ce poate fi transpus în poveste. El privește lumea reducând-o la tipuri caracteristice, care nu sunt foarte diferite de personajele tip ale romanului realist sau ale comediei de moravuri de tipul celei realizate de Molière. Hogarth pornește povestea vieții tânărului risipitor când, în urma morții bătrânului său tată, personajul începe o viață desfrânată, care îl va duce la închisoare și la ospiciu. Opt planșe îi dau ocazia gravorului de a figura o casă specifică unui tânăr modern, taverna, străzile, tripoul, închisoarea și ospiciul. Mijloacele narrative vizuale folosite sunt mai ales aglomerarea amănuntelor și fizionomia expresivă; în acest mod, multiplele linii serpentine plimbă ochiul în căutarea descifrării acțiunilor variate ale personajelor și astfel privitorul recompune mental narațiunea.

Totuși, spre deosebire de *Marriage à la mode*, unde vocea lui Hogarth va rămâne echidistantă, fără a condamna acțiunile personajelor, întreaga vină îndreptându-se împotriva instituției care dă titlul seriei, în *Destinul unui depravat* gravorul rămâne încă destul de aproape de concepția etică din *Destinul unei prostituate*. Perspectiva narativă din *Destinul unui depravat* prezintă mai multe puncte comune cu viziunea unui Richardson decât cu a unui Defoe; în timp ce Richardson încearcă să-l învețe pe cititor că există personaje virtuose și personaje malefice, Defoe reușește în *Moll Flanders*, lăsând personajul să-și povestească viața, să păstreze distanța față de text. Ambii scriitori optează, așa cum era moda romanescă a timpului, pentru formule care sugerează autenticitatea : romanul epistolar (*Pamela*, *Clarissa*) și “autobiografia” (*Moll Flanders*); însă prin modul în care selectează evenimentele, Richardson și Defoe își exprimă propria viziune etică: la Richardson primează etica, împinsă chiar dincolo de limita verosimilului, în timp ce la Defoe importantă este forța care o ajută pe Moll, ca și pe Robinson Crusoe, să depășească orice situație critică.

Portretele personajelor din *Destinul unui depravat* sunt mai aproape de caricatură decât cele din *Marriage à la mode*, deși rămân totuși în limitele verosimilului. Daumier, demn urmaș al lui Hogarth, va prefera și el să accentueze

fizionomiile caracterelor sale până la șarjă uneori, urmărind o linie foarte precisă. Foarte interesant, și Daumier va fi influențat de prietenia cu un mare scriitor, Balzac, și *tipurile umane vizuale* din gravurile sale pot fi, până la un punct, puse în relație cu tipurile umane literare din *Comedia umană*. Aceeași obsesie a realizării unei panorame sociale îi unește pe toți patru, Fielding, Balzac, Hogarth sau Daumier, deși fiecare dintre ei o face cu mijloace particulare. Diferența dintre concepțiile lor se vede cu claritate dacă îi analizăm în lumina celor două concepte delimitate de Fielding, *comic* și *burlesc*. Dacă operele celor doi scriitori și cea a lui Hogarth pot fi puse în categoria estetică a *comicalului*, cea a lui Daumier intră mai curând în categoria *burlescului*. Trăsăturile personajelor gravurii franceze sunt îngroșate și se simte în modul de realizare intenția satirică; la Hogarth în schimb, deși în urmărirea destinului depravatului și prostituatei se întrevide pe alocuri aceeași accentuare puțin burlescă, portretul rămâne în granițele verosimilului.

Spre deosebire de *Destinul unui depravat*, unde formula picarescă face ca accentul să cadă pe definirea caracterelor reprezentative pentru diverse stări sociale și pe acțiune, în *Marriage à la mode*, accentul cade pe devenirea interioară a personajelor. Astfel, se poate observa că Hogarth evoluează de la o intrigă complicată și variată, asemănătoare celei din romanul picaresc, spre o intrigă psihologică.

Povestea dramatică din *Marriage à la mode* este “spusă” de Hogarth în șase momente, care rezumă foarte bine întreaga narațiune. *Ordinea* imaginilor corespunde cu ordinea evenimentelor, și este întotdeauna cea cronologică :

I- logodna

II-scenă din viața tinerilor căsătoriți

III-petrecere în casa tinerei soții în absența soțului

IV-soțul petrece și el, în altă parte,

V-soțul își surprinde soția în brațele amantului, îl provoacă pe acesta la duel și este ucis; amantul fuge pe geam.

VI- sinuciderea soției.

Prima gravură (fig. 31) prezintă o cameră mobilată în stilul la modă în societatea contemporană lui Hogarth și, la fel ca în romanele lui Balzac, sau chiar mai mult, spațiul în care se petrece scena este un portret al celor care îl locuiesc; aici, o cameră luxoasă, cu pereții acoperiți până la refuz de tablouri cu subiecte alegorice inspirate din biblie sau antichitate. O critică subtilă făcută de Hogarth, a cărei aversiune pentru genul acesta de artă apreciat de *connaisseurs* era exprimată explicit în *Analiza frumosului*. Imaginea este aglomerată și plină de indicii narrative: în centru, masa tratativelor, la care stau, de o parte tatăl fetei, iar de cealaltă, tatăl băiatului, viconte Squanderfeld, împreună cu avocatul său, care întinde peste masă contractul de căsătorie. Viconte Squanderfeld, bolnav de gută, maladie specifică nobililor, ține mândru pe genunchi arborele genealogic al familiei sale. Un al doilea nucleu este format de viitoarea mireasă și avocatul Silvertongue, adânciți într-o conversație intimă. Lateral, viitorul mire se admiră într-o oglindă. În prim-planul imaginii, în extrema dreaptă a privitorului, doi câini stau lângă ei, indiferenți unul față de altul, oglindind metaforic relația dintre viitorii miri. Tânărul și tânăra care fac obiectul negocierilor de căsătorie stau totuși alături, deși complet neinteresați unul de altul, iar deasupra lor se găsește un tablou având ca subiect Meduza.

Tiparul acestei gravuri, la modă pe vremea lui Hogarth, era numit *conversation piece*, un gen de portret, în care însă personajele păreau surprinse în acțiune. Dar aici portretul este un studiu de caracter care pune bazele narațiunii vizuale, iar iluzia referențială este perfectă, pentru că dinamismul pozițiilor personajelor trimite la o scenă

de teatru. Ipostazele corporale ale tuturor personajelor alcătuiesc linii serpentine, iar ochiul se plimbă de la un nucleu la altul, căutând să înțeleagă ce “se petrece”.

Cea de-a doua planșă (fig 32) reprezintă o scenă din viața tinerilor căsătoriți : soții stau plictisiți pe câte un scaun, iar lipsa de comunicare dintre ei este evidentă. Hogarth spune aici povestea prin utilizarea unui procedeu asemănător celui discutat de noi în capitolul 3, numit *microtemă*. Din buzunarele soțului ies panglici, semn al unei aventuri galante, iar camera în care stau cei doi poartă urmele petrecerii date de tânăra soție. Valetul, metodist judecând după cartea care îi iese din buzunar, face un gest de dezgust la dezordinea morală și materială a celor doi, jucând astfel rolul unui fel de *raisonneur*.

Hogarth sugerează în această gravură prin doar câteva amănunte vizuale tipul de viață dusă de cei doi, fără să-l reprezinte propriu-zis și, deși timpul acestei gravuri este mai curând pauza narativă, amănuntele explicative și, mai ales expresiile personajelor îl ajută pe privitor în completarea poveștii. Imaginea are ca subiect o stare de spirit, nu o acțiune, dar prin microteme (atributele care însoțesc portretele personajelor) se dau și chei de interpretare pentru cauzele care au dus la această stare, în așa fel încât să fie suplinită lipsa acțiunii propriu-zise. Dezordinea morală este sugerată vizual prin repetiția scaunelor dărâmate și deși cele trei siluete sunt echilibrat așezate, serpentinele descrise de corpurile celor doi căsătoriți subliniază și ele dezechilibrul vizual; în schimb, silueta servitorului este dreaptă, numai gestul său de spaimă și dezgust marchează dezaprobarea față de ceea ce se petrece în casa stăpînilor.

Diferența dintre narațiunea vizuală de tip Hogarth și cea a lui Daumier se vede în compararea acestei a doua scene, al cărui subiect este plictiseala de după căsătorie. Daumier reia subiectul lui Hogarth (fig.33), dar va accentua necomunicarea dintre soți transformându-le parodic chipul printr-un enorm căscat. Din comparația celor două gravuri se vede clar că, dacă pentru gravorul englez importante sunt redarea verosimilă a unui interior burghez și exploatarea amănuntelor narative, gravorul francez se oprește în schimb asupra satirizării căsătoriei de conveniență.

A treia și a patra gravură rup firul temporal în două și figurează separat viața celor doi soți, într-un fel de “în timp ce “ al romanului. Planșa a III-a (fig. 34) îl arată pe tânărul soț cumpărând medicamente pentru prietena sa bolnavă, prilej pentru reprezentarea unui cabinet medical. În acest timp (planșa a IVa, fig 35), soția petrece acasă cu o suită de prieteni; ea este așezată la măsuta de toaletă, adâncită în conversație cu avocatul Silvertongue. Separarea temporală a acestor două planșe arată că dezinteresul reciproc al celor doi soți i-a dus la vieți paralele.

Fiecare serie conține o scenă ce reprezintă un punct culminant al acțiunii, iar modul în care sunt transpuse în imagine acțiunile este variat. În *Destinul unui depravat*, punctul culminant era constituit de planșa a patra, în care tânărul era arestat pentru datorii, iar fata pe care nu dorise să o ia de soție, deși o lăsase însărcinată, i le plătește. Din acest moment începe declinul în viața depravatului și toate celelalte planșe îl vor arăta în ipostaze nefericite. În *Marriage à la mode*, scena culminantă se găsește mai aproape de deznodământ și conține următoarele acțiuni: soțul își surprinde soția în brațele amantului, îl provoacă la duel și este ucis de acesta; amantul fuge pe geam, iar pe ușă intră tatăl fetei. După cum se poate observa, într-o singură imagine Hogarth reprezintă multe *acțiuni*. Ceea ce apare cu adevărat în gravură, este momentul în care tatăl fetei pătrunde în camera unde găsește soția adulterină în stare de șoc, soțul tocmai ucis, și amantul care tocmai fuge. Timpul acestei imagini este acea fracțiune de secundă în care toate acțiunile esențiale ale acestei povești *tocmai s-au petrecut* sau *sunt pe cale a avea loc*. Momentul cel mai senzațional, cel mai dramatic al acțiunii este și cel care conține cel mai concentrat fragment de timp. Lupta dintre soț și amant nu apare, însă

urmările ei sunt evidente din faptul că soțul stă încă în picioare, deși are sabia în piept. Nici momentul în care soțul îi surprinde pe cei doi nu este reprezentat, dar ținuta celor doi amanți și hainele risipite pe podea îi trădează.

Mai puțin dinamică, gravura care încheie seria are ca subiect sinuciderea soției și este marcată de tristețe. Poate sensul ar scăpa privitorului dacă cele două gesturi făcute de doică și tată spre vicontesă nu ar trăda semnificația morții: tatăl îi scoate inelul din deget, iar doica îi dă să-și sărute pentru ultima oară copilul, în timp ce medicii discută cazul. Aflăm din comentariile naratorului care însoțesc gravura că avocatul Silvertongue fusese spânzurat pentru uciderea vicontelui, iar ea se sinucisese cu laudanum. Un ogar foarte slab, semn al neglijenței stăpînilor, se urcă pe masă în căutarea unor resturi comestibile sugerând dezordinea care domnește în acest cămin atins de moarte. Ogarul singuratic este probabil unul dintre câinii eleganți care apăreau în prima planșă.

Nici în roman, nici în imagine timpul nu curge uniform, și, în funcție de semnificația pe care dorește să o dea poveștii, autorul recurge la un anumit ritm. Pentru Hogarth, ritmul cel reprezentativ este cel al *scenei*. Nu toți pictorii selectează pentru imaginea lor punctul culminant al *acțiunii*. În cazul tabloului *Furia Medeei* de Delacroix, *punctum temporis*, capabil a exprima întreaga poveste a eroinei, era momentul de cumpănă a conștiinței, în care ea oscila între dragostea pentru copiii ei și dorința răzbunării împotriva lui Iason. Delacroix reușește în *Furia Medeei* să proiecteze timp asupra imaginii făcând apel la psihologia personajului; prin poziția și, mai ales expresia chipului Medeei, privitorul poate recupera istoria care a dus la această stare de spirit și, de asemenea, urmările acestei stări de spirit. Privitorul are, într-un astfel de tablou, acces la psihologia personajului prin două porți, una fiind cea a *textului literar* aflat la baza imaginii (altfel starea de spirit a Medeei ar fi greu de înțeles) și prin *fizionomie* (oglină vizuală a psihologiei). Imaginile lui Hogarth nefăcând aluzie la un text preexistent, el se va ocupa mai ales de fizionomie, elementul “literar” fiind aici prezent doar în sumarele comentarii auctoriale ce însoțesc gravurile. În trecerea de la o imagine la alta, psihologia-fizionomia și poziția personajului sunt cele care figurează devenirea unui personaj.

Scenele gravurilor lui Hogarth sunt neomogene din punctul de vedere al reprezentării temporale, *durata timpului lecturii variind în funcție de numărul de nuclee narrative ce alcătuiesc o imagine*. Un alt mod de a sugera metonimic timpul este acela al *indiciilor*; de exemplu, în cea de-a doua gravură, care îi arată pe cei doi soți stând plictisiți într-o cameră de zi, elementele vizuale ce fac aluzie la acțiunile lor anterioare sunt mijloace de a recupera elipsa temporală. Hogarth cere aici privitorului să lege micile amănunte și să suplinească în propria sa lectură acțiunile nereprezentate.

Hogarth selectează în cele șase gravuri care rezumă un destin o serie de scene care reprezintă fie *acțiuni*, fie *stări de spirit* și, în fiecare caz, timpul imaginii este multiplicat prin reprezentarea mai multor nuclee narrative; în acest mod, nu numai că sunt alese momentele cele mai importante ale poveștii, dar fiecare dintre ele conține mai multe mici nuclee. *Segmentarea imaginii în mai mulți centri de interes* are ca efect *dilatarea timpului lecturii*. Această tehnică este de altfel teoretizată implicit de Hogarth când vorbește despre construcția variată a imaginii, despre serpentină și despre sinuosul traseu al privirii în receptarea tabloului; în acest mod privirea oscilează între diversele micro-scene și se proiectează *timp* asupra imaginii.

Hogarth alternează mijloacele de a sugera devenirea temporală în imagine optând fie pentru o fizionomie sugestivă, capabilă a spune prin ea însăși o poveste, fie pentru reprezentarea unei acțiuni. El reușește să jongleze strălucit cu timpul imaginii, și alege fie scene care fac aluzie la un eveniment precedent (fig.32), fie care sugerează o

devenire ulterioară (fig 31), fie scene capabile a sugera atât o devenire temporală anterioară scenei reprezentate cât și una posterioară.

Intriga seriilor de gravuri ale lui Hogarth este foarte simplă, iar ingeniozitatea lui constă în **modul** în care transpune în imagine narațiunea. Perspectiva narativă este una detașată și există multe puncte comune între ironia lui Hogarth și ironia naratorului din *Tom Jones* sau *Joseph Andrews*. Deși în romanele lui Fielding, cititorul este mereu avertizat că trebuie să tragă o concluzie, tonul moralizării este ironic, plasând naratorul la o oarecare distanță față de cititorul presupus naiv. Același lucru se întâmplă și în comentariul narativ al lui Hogarth și rezultă din amestecul unui element comic în desfășurarea unui eveniment tragic.

Un exemplu revelator pentru această manieră apare în gravura ce încheie seria *Destinul unei prostituate* : “Finalul ar putea să pară sentimental – în jurul nefericitei Moll sunt adunate, în doliu, colege de-ale ei de profesie – dacă unele amănunte nu ar conține o ironie sumbră: o bocitoare fură punga ciocului, din buzunarul șorțului alteia se vede ieșind gîtul unei sticle, iar copilul răposatei, îmbrăcat grotesc în haine potrivite pentru un om mare, privește indiferent la ce se întâmplă în jurul lui“. În seria *Marriage à la mode*, unul dintre accentele ironice este dat de cîinii care apar atât în prima cât și în ultima gravură; și, dacă în prima gravură, cei doi ogari sunt frumoși și bine îngrijiți, în ultima, singurul cîine rămas, redus aproape la schelet, simbolizează efectele căsătoriei la modă. Ultima planșă, care are de fapt un subiect tragic, conține, la fel ca în *Destinul prostituatei*, comentariul ironic al naratorului care plasează în stînga privitorului fotoliul pe care își dă sufletul nefericita vicontesă, în centru pe cei doi medici, plini de fumuri, care deliberează asupra cazului ei, iar în stînga ogarul scheletic cățarat pe masă. În acest mod, naratorul vizual îndepărtează nota melodramatică ce ar fi putut apărea, distanțându-se față de povestea sa. Un privitor cu inimă sensibilă s-ar putea totuși înduioșa, dar, în același timp, un privitor moralist ar putea fi satisfăcut de nota ironică.

Esența narativă a acestor gravuri constă în realizarea personajelor, pe care Hogarth le definește prin multiple maniere. În primul rând, *spațiul* în care “evoluează“ este perfect reprezentativ pentru caracterul lor; în toate gravurile sale artistul construiește spațiul înțesându-l de *indicii* narative care definesc caracterele și sugerează devenirea acțiunii.

Universul figurativ care deschide seriile este întotdeauna clarificator : în *Destinul unui depravat*, prima cameră conține semnele avariției tatălui personajului (pereți coșcoviți și dărăpânați), dar și semnele schimbării (tânărului i se iau măsurile pentru un costum de haine, în timp ce muncitori repară); aceste semne definesc destinul tânărului, care va evolua de la bogăție la sărăcie. Și în *Marriage à la mode*, în prima planșă indiciile narative definesc destinul personajelor: camera luxoasă, specifică gustului snob al burghezilor care contractează căsătoria, dar mai ales subiectul tabloului expus deasupra tinerilor, *Meduza*, arată viitorul personajelor. În planșa a patra (fig 35), dormitorul soției în care ea petrece cu prietenii și viitorul amant, pereții sunt acoperiți cu tablouri Rococo înfățișând alegorii mitice cu pronunțată tentă erotică, iar în planșa a cincea (fig 36), într-un han deocheat, camera în care este surprinsă soția adulterină, are pe perete un tablou reprezentînd o doamnă cu un decolteu impozant. *Tablourile* care apar pe pereții camerelor, *mobilerul* sau *vestimentația* au rolul de a completa povestea.

Personajele sunt definite și prin intermediul **pozițiilor, veșmintelor sau expresiilor** lor. Este foarte interesant modul în care Hogarth reușește să reducă *psihologia* personajului la *fizionomia* lui. Interesul pentru fizionomia care spune o poveste numai prin expresie arată o preocupare demnă de un autor de comedie de moravuri, ca Molière. În *Analiza frumosului*, Hogarth sistematizează modurile prin care un pictor poate defini un *caracter* cu ajutorul liniilor, culorilor sau acțiunilor: el începe

prin a descrie trăsăturile unui chip desăvârșit și vorbește despre importanța liniilor serpentine, adăugând că imperfecțiunile fiind mai ușor de imitat, se va ocupa mai ales de acestea, urmărind felul în care definesc chipul uman. “În ce privește caracterul și expresia, numeroase exemple confirmă în fiecare zi opinia general acceptată potrivit căreia fața este oglinda sufletului.(...) când le urmărim faptele (oamenilor, n.n.), rareori se întâmplă să nu le punem în relație cu fizionomiile. Caracteristica esențială a acestui mod de a lega fizionomia de caracter și de acțiune arată că Hogarth este preocupat mai ales de *adecvarea imaginii exterioare la trăsăturile psihologice*: “Adaptate astfel expresiilor care s-au repetat adesea pe față, trăsăturile o marchează, în cele din urmă, cu linii care evidențiază destul de clar caracterul sufletului.” Ceea ce urmărește el îndeosebi este o anumită funcționalitate a expresiilor și va cita manualul lui Le Brun, *Pasiunile sufletului*, în care se poate găsi o sistematizare a tuturor expresiilor obișnuite.

Semnul că pentru Hogarth importantă este căutarea unui sistem semnificativ, a unui cod care să permită reprezentarea tuturor caracterelor posibile este arătat și de interesul pentru tipul uman al *ipocritului* : acesta “depășește posibilitățile desenatorului, dacă nu se asociază cu anumite împrejurări care să-l dezvăluie, cum ar fi a înjunghia cu zâmbetul pe buze sau alt fapt asemănător.” În felul acesta se ajunge la ultima metodă de realizare a personajului, **acțiunea**. La fel ca în roman, personajul este definit de acțiunile sale, care, la rândul lor, pot fi sistematizate : “ ideea generală a unei acțiuni, ca și aceea a unei atitudini, poate fi redată cu creionul în foarte puține linii” , afirmă artistul. Aplicarea acestor principii în gravuri se realizează constant și Hogarth demonstrează cu prisosință faptul că, utilizând aceste reguli, un artist poate face un roman la fel de bine ca un scriitor.

Gravorul recomandă alegerea unghiului de vedere oblic, căci ochiul se bucură să vadă obiectul răsucit și înclinat, și folosirea efectelor de perspectivă, care răpesc regularitatea liniilor și aduc multă frumusețe, modificând aparent forme care alminteri sunt invariabile. Din punct de vedere narativ, perspectiva oblică are funcția de a sugera dinamismul scenei. Astfel, toate personajele lui par a fi surprinse în mișcare, fie fizică, fie psihică. În capitolul XVIII, intitulat “Despre compoziție cu referire la lumină, umbră și culori”, Hogarth încearcă să arate “ce anume face să apară acel spațiu gol, adânc, în care toate lucrurile se mișcă atât de liber, și în ce fel lumina, umbra și culorile indică sau evidențiază distanța dintre obiecte, prilejuind ochiului acel joc plăcut, pe care pictorii îl numesc armonie subtilă și o compoziție atrăgătoare de lumini și umbre.” Acest mod de a pune problema arată că gravorul vede în spațiul tabloului mișcarea potențială și că principiul general al construcției sale spațiale are la bază **dinamismul** necesar narațiunii vizuale.

Vocea naratorului se aude din comentariile verbale care însoțesc gravurile și unde Hogarth exprimă în cuvinte măsurate amănuntele care nu ar fi putut fi reprezentate vizual: numele personajelor, faptul că amantul vicontesei Squanderfield, avocatul Silverstone este spânzurat sau că ea se sinucide cu laudanum. Aceste comentarii ar fi putut lipsi, deoarece singură imaginea spune povestea și de multe ori astfel nu se adaugă decât amănunte convenționale. Important este că aceste completări aduse de narator nu fac decât să clarifice imaginea și nu schimbă perspectiva din care este “povestită”; niciodată nu surprindem în vocea narativă a lui Hogarth amănunte melodramatice sau o prea mare simpatie pentru personajele sale.

În *Marriage à la mode*, Hogarth se desprinde de formula picarescă și de morala tip Richardson, apropiindu-se ca viziune narativă de Fielding sau Balzac. În timp ce în *Destinul unui depravat* sau în *Destinul unei prostituate* chiar eticheta care stă pe fruntea personajelor le caracterizează, aici Hogarth se reține de la orice comentariu moral. Unul dintre elementele care ne arată ce gândește gravorul, este titlul seriei, în franceză, limba

snobilor, și conținutul său, căsătorie la modă, adică lipsită de orice semnificație. Din nici o imagine nu reiese însă că soțul ar fi mai vinovat decât soția sau că vina ar fi ar avocatului care o împinge pe tânără în ispită. Hogarth povestește în imagini, iar concluziile etice le trage privitorul, dacă dorește; gravorul nu face decât să sugereze o posibilă concluzie, fără a marca explicit un comentariu. Astfel, el trece de la satirizarea moravurilor la expunerea unor portrete sociale în acțiune.

Este ceea ce își propune de altfel și Fielding, care reproșează mai vîrstnicului Richardson viziunea în alb-negru din *Pamela*. Probabil de aceea primele romane ale lui Fielding sunt parodii ale *Pamelei*, una atribuită, *Shamela*, și una semnată, *Joseph Andrews*. Fielding modifică formula romanelor picarești și păstrează tiparul călătoriei eroului, punându-l însă în nobila slujbă a reprezentării societății. Nu doar divertismentul este căutat de scriitorul englez, ci mai ales cunoașterea lumii contemporane, pe care, în opinia lui Fielding, genul romanesc este cel mai îndreptățit să o realizeze.

Joseph Andrews și *Tom Jones* pot și ar trebui să fie citite împreună cu gravurile lui Hogarth, deoarece se completează reciproc. Într-un fragment din *Tom Jones*, Fielding citează explicit o gravură a lui Hogarth pentru a da o cheie privind caracterul personajului, dar și pentru înfățișarea acesteia. Fielding se scuză pentru această referință în felul următor : “Aș încerca să-i fac portretul dacă n-ar fi fost făcut mai dinainte de un maestru mai priceput ca mine, pictorul Hogarth însuși, căruia i-a pozat cu mulți ani în urmă. Acum câțiva ani, el l-a expus privirilor publicului în tabloul său ce înfățișează o dimineață de iarnă întruchipată cum nu se poate mai nimerit în această femeie, care poate fi văzută mergând pe jos (fiindcă ea merge în tablou) către biserica Covent-Garden, urmată de un mic lacheu numai piele și oase, care-i duce cartea de rugăciuni.” În acest fragment, Fielding înlocuiește portretul personajului cu descrierea figurii reprezentate de Hogarth, deci cu descrierea tabloului, care face parte din ciclul *Orele zilei*. După ce citează conștiincios locul unde poate fi văzut portretul, Fielding subliniază faptul că domnișoara Bridget a fost aleasă pentru a întruchipa o *dimineață de iarnă*, ceea ce spune mai mult decât o înșiruire de cuvinte. *Ekphrasis*, figura utilizată de Fielding când trimite la tablou renunțând să mai descrie personajul nu leagă textul de imagine în sensul în care ar face-o ilustrația; această figură are la bază conștiința faptului că atât scriitorul cât și pictorul sau gravorul, realizează același lucru, adică *subiecte morale moderne*.

În *Joseph Andrews*, Fielding se oprește în mai multe rânduri asupra operei lui Hogarth, însă nu pentru a trimite la o operă anume, ci pentru a sublinia valoarea de model a societății engleze care apare în portretele gravorului. “Desigur, cititorule, că i-ai auzit pe poeți vorbind despre statuia Uimirii; ai auzit de asemenea, cum Uimirea l-a făcut pe unul dintre fiii lui Cresus să vorbească, deși era mut. [...] dar nici unul dintre aceștia, și nici creațiile lui Phidias sau Praxitele, dacă aceștia s-ar reîntoarce la viață — nu, nici măcar cele ale inimitabilului penel al amicului meu Hogarth nu ți-ar putea da o imagine a uimirii, asemănătoare cu cea care ți s-ar fi înfățișat în fața ochilor, dacă ai fi văzut-o pe lady Booby în clipa când aceste din urmă cuvinte au ieșit de pe buzele lui Joseph”. Fielding construiește aici o hiperbolă ironică menită a stârni un imens hohot de râs în fața hotărârii lui Joseph Andrews de a-și apăra virtutea în fața avansurilor insistente ale lady-ei Booby. Astfel, prin ekphrasis, Fielding trimite la o expresie absolută a uimirii, care nu există însă decât în imaginația scriitorului.

Așa cum observam în capitolul teoretic dedicat narațiunii vizuale, problema cea mai importantă a narațiunii vizuale rezidă în următorul fapt: imaginea fixă nu poate povesti, ea poate numai sugera privitorului o poveste în măsura în care conține suficiente elemente pentru a-i da iluzia că asistă la desfășurarea unui eveniment. Tehnicile utilizate sunt multiple, și fiecare dintre cele patru cazuri pe care le discutăm,

tabloul cu subiect narativ, seria de imagini, ilustrația și banda desenată selectează mai mult sau mai puțin aceleași mijloace. Multe din principiile enunțate de Hogarth apar în teoria picturii de la Alberti, Poussin sau Le Brun, însă important este că artistul englez vede o nouă posibilă legătură cu textul literar și că încearcă să construiască o teorie vizuală care să explice modul în care se realizează imagini narrative.

Teoria lui Hogarth din *Analiza frumosului*, ca și tablourile sau, mai ales gravurile sale, exprimă dincolo de orice dubiu ideea că pictura are capacitatea de a exprima narativitatea în aceeași măsură ca literatura. Rezumând principiile expuse până acum, pare evident că poetica hogarthiană are foarte multe trăsături comune cu poetica literară a vremii sale; astfel, subiectele pictorilor ar trebui să se refere la realitatea contemporană, societatea engleză deci, și ar trebui să se compună dintr-o sumă de caractere în acțiune. Tratarea acestor subiecte trebuie făcută dintr-o perspectivă etică și să țintească la distrarea, dar și cultivarea cititorului-spectator. Pentru a păstra strânsă legătura dintre realitate și acest tip de ficțiune vizuală, pictorul trebuie să fie capabil a observa, reține și codifica ceea ce vede. Imaginea poate și trebuie să sugereze mișcarea prin utilizarea construcției piramidale și liniei serpentine, iar personajele pot fi concepute în așa fel încât să slujească definirii unui model generic, prin amplasarea în spațiu, prin poziție, fizionomie și acțiune.

Elementul cel mai important constă în faptul că Hogarth refuză subiectul preexistent, încercând în schimb să facă o narațiune cu mijloace aproape exclusiv vizuale. În loc să preia din literatură *subiectul*, cum au făcut pictorii de-a lungul a multe secole, el preferă să preia concepția unui gen, romanul. Gravurile lui nu se referă la ceva care ar trebui să fie anterior cunoscut privitorului, nu sunt deci ilustrații nici măcar în sens larg; de asemenea, el încearcă să inventeze mijloace pentru a exprima vizual iluzia devenirii unei arte *verosimile*. Această alegere este profund relevantă pentru că de ea se leagă o nouă concepție asupra imaginii vizuale. După cum spune el însuși, Hogarth își caută subiectele în ceea ce vede în realitate, iar scopul operelor sale este acela de a transpune în imagine *tipurile* societății engleze ale timpului său. Astfel, gravurile sale au scopul declarat de a realiza o frescă socială, prin realizarea caracterelor specifice și a moravurilor acestora, scop demn de un romancier.

Aceste idei pe care Hogarth le consideră a defini “arta frumoasă” sunt de fapt coordonate ce definesc romanul vizual și ele se pot aplica tuturor imaginilor narrative.

Capitolul VI

NARAȚIUNEA ÎN BANDA DESENATĂ

“Pour la première fois peut-être dans l’histoire de la communication, les BD nous offrent le mariage durable de l’image et du mot.”

Artă narativă prin excelență, banda desenată a fost pusă în relație cu basorelieful, enluminura, tapiseria, gravura secolului al XV-lea, cu Rowlandson, Doré, Hogarth și ilustrațiile secolului al XIX-lea. Cercetătorii au observat însă că asemănările dintre formele artistice enumerate mai sus și banda desenată sunt mai puține decât deosebirile; nu este deloc lipsit de importanță faptul că fenomenul social care caracterizează banda desenată și, de asemenea, codul ei specific țin de o cultură și de un timp precis. În ceea ce privește analiza narațiunii vizuale, este în aceeași măsură relevant faptul că există totuși elemente pe care această artă tânără le preia de la strămoșii ei mai nobili, dar există și foarte multe tehnici specifice doar benzii desenate. Pentru a putea face o comparație a metodelor prin care banda desenată poate spune o poveste sau modul în care se raportează la cuvânt, este necesar un mic istoric al condițiilor de apariție a benzii desenate.

Această formă artistică ia naștere și începe să capete o largă circulație la sfârșitul secolului al XIX-lea și la începutul secolului XX în presa americană, iar funcția sa este strâns legată de o retorică a cotidianului. Primele benzi desenate apar în forma unei serii de câteva casete care povestesc un mic eveniment, scopul lor mărturisit fiind acela de a mări tirajul ziarului. Astfel, la început o artă mai curând comercială, banda desenată are la bază alte principii narative decât cele din tabloul de istorie, cu subiect religios sau inspirat din cultura clasică.

Foarte important, *narativitatea este chiar condiția de bază a acestei tinere arte*, și datorită faptului că se bucură de suportul permanent al verbului, banda desenată reușește cu mult mai bine să o realizeze. Înainte de 1940, casetele de BD nu sunt autonome, ele trebuind să se integreze ziarului, însă curând numărul casetelor crește până la a acoperi o pagină de ziar. În America, benzile desenate sunt de la început destinate tuturor consumatorilor, indiferent de vârstă, dar în Europa înainte de 1950, ele se adresează mai ales copiilor și adolescenților.

Primele benzi desenate europene au ca obiect fie pedagogia, fie satira politică. În jurnalismul american însă nu se poate vorbi nici de *pedagogie*, nici de *satiră politică*, scopul acestei arte fiind acela de a *atrage* toate categoriile de cititori, fie ei analfabeți sau educați; și, în mod paradoxal, în ciuda unei tradiții grafice reduse, mediul va crea aici propriul său cod. Primele benzi americane, ale lui Outcault sau Dirks sunt aproape fără cuvinte, dar “filacterul” (cuvântul înscris în desen) devin în scurt timp indispensabile. În prezent, există trei categorii de destinatari: presa generală, periodicele pentru copii sau adolescenți și benzile desenate pentru intelectuali.

Important este că *modul în care ia naștere această artă și condițiile în care se dezvoltă* duc la o *manieră particulară de a spune o poveste*, ale cărei principii nu le împărtășește cu alte arte narative; în primul rând, pentru a menține trează curiozitatea cititorului, banda desenată trebuie să mizeze în același timp pe *unitate* și pe *diversitate*. Unitate în ceea ce privește subiectul și personajul și diversitate în ceea ce privește aventurile sale, care trebuie concepute în așa fel încât să producă surpriza cititorului; de aici necesitatea reînnoirii poveștii, dar în cadrul unui tipar destul de strict. S-a observat că periodicitatea lor (o bandă pe zi, o pagină pe săptămână, o serie de pagini pe lună pentru albume) pot duce fie la epuizarea creatorului și la redundanță, fie la organizarea unui atelier unde munca e împărțită între numeroși colaboratori, de aici rezultând posibile neconcordanțe. Din multe puncte de vedere, *condițiile de realizare* (tehnicitate, scopuri comerciale, emițător pluralizat care răspunde unei cereri comerciale), *condițiile consumării*, și *conținutul mesajului*, banda desenată se apropie de cinema mai mult decât de **tabloul cu subiect literar**.

Datorită scopului pentru care este realizată, banda desenată se va articula în unități narrative de o natură particulară : *strip* (*comic strips* sunt cele patru vignete care apar zilnic în marile ziare), *pagina*, sau *albumul*. Forma în care sunt desenate impune un *ritm narativ propriu*, în care noțiunea de serie, de episod, rând, pagină, album constituie o *unitate* sau o *subunitate narativă*. Așa încât pot apărea modificări structurale ale istoriei datorate în primul rând formei; spre exemplu, ultima vigneta a unității narrative, fie pagină, fie *strip*, ar trebui să conțină o scenă care să introducă suspansul strict necesar pentru susținerea interesului cititorului. Având în vedere că banda desenată este în primul rând o artă destinată consumului, relația cu privitorul-cititor este mult mai intensă decât în orice altă formă de narațiune vizuală. Fiecare dintre unitățile sale trebuie să fie suficient de închisă pentru a avea inteligibilitate în sine, dar suficient de deschisă pentru continuarea la nesfârșit a aventurilor eroului.

Asemeni Șahrazadei, desenatorul trebuie să conceapă o viitoare serie din chiar primele imagini pe care le realizează, deoarece interesul cumpărătorului poate fi susținut permanent treaz numai de farmecul eroului și de veșnicele sale aventuri pline de suspans. Spre deosebire de seria narativă a lui Hogarth, unde interesul consta în subiect, și, mai ales în valoarea etică, satirică sau socială, aici accentul cade pe *peripeție*. Fiind o artă destinată consumului rapid, lectura imaginii nu trebuie să pună probleme cititorului, iar banda desenată a reușit în puțin timp să perfecțeze un limbaj vizual a cărui eficacitate a tentat pe cei ce fac afișe publicitare. Atât imaginea cât și narațiunea mizează deci pe latura *ludică* sau de *divertisment*, și încă de la început structurile narrative sunt simple și recurente, convențiile grafice elaborate, dar suple. Fiind o artă de masă, banda desenată este marcată de ceea ce criticii numesc “l’air du temps” și, la fel ca în cazul romanului englez din secolul al XVIII-lea, se fac concesii cititorilor, care intervin câteodată pentru a cere reînvierea unui erou.

Receptarea benzii desenate este foarte diferită de cea a tabloului, a ilustrației, sau chiar a seriei narrative. Și pentru că am definit narativitatea imaginii mai ales în funcție de receptare devine deosebit de important faptul că banda desenată încearcă în mod programatic să atragă privitorul prin *poveste*. Spre deosebire de tabloul cu subiect literar, unde privitorului i se cere să completeze ceea ce vede cu subiectul pe care îl cunoaște deja, în banda desenată povestea se oferă atractivă, ușor de citit. La fel ca în cazul ilustrației, și aici limbajul vizual și verbal se împletesc, dar diferența între aceste două manifestări artistice vine din faptul că, în timp ce în ilustrație limbajul verbal și cel vizual rămân fiecare în granițele sale, în banda desenată litera tipărită în filacter face parte din desen. În felul acesta, privitorul nu este silit să întrerupă lectura pentru a completa textul cu imaginea, sau să caute în text subiectul imaginii. Interpretarea celor două limbaje se întrepătrunde în așa fel încât *privitorul* devine în exact aceeași măsură *cititor* fără măcar a-și da seama. Ilustrația își găsește sensul prin raportarea permanentă la text și este posibil ca sensul ei să se piardă în afara cărții; în schimb, banda desenată s-ar putea în multe cazuri lipsi de cuvinte.

Filacterul sau balonul pot căpăta valențe plastice specifice acestei arte și, în acest mod, amestecul de coduri devine și mai evident. Uneori filacterul este colorat în culori simbolice (cel mai frecvent este *roșu* pentru *mânie*), alteori cuvintele sunt tipărite cu caractere mărite sau îngroșate pentru a denota strigătul personajului (fig.38). Valențele simbolice pe care litera tipărită le poate lua în banda desenată exprimă semnificații particulare, mult mai precise decât în orice altă formă vizuală narativă. Textul este aici înglobat în imagine, face parte din ea și varietatea de semne utilizate, indice, simbol și icon atrage atenția asupra naturii particulare pe care limbajul benzii desenate îl adaptează pentru propriul său uz. Tratamentul grafic al limbajului apare de altfel încă

din primele *strips* americane unde litere, simboluri, fraze libere sau închise, fac parte din casetă la fel ca personajele.

În încercarea de a scoate această tânără formă de artă de sub eticheta de *formă de consum*, s-au încercat posibile comparații cu imagini mai vechi în care cuvântul este inserat imaginii. Spre exemplu, există un filacter într-o veche gravură, *Bois Protat*, datând aproximativ din 1370, în care un personaj înarmat arată cu degetul spre Isus pe cruce, în timp ce din gura lui se desfășoară o panglică purtând inscripția *Vere filius Dei*. Însă în această inscripție, cuvântul vine să întărească gestul, și nu face decât să accentueze instantaneitatea retorică a gravurii. În banda desenată în schimb, filacterele care însoțesc apariția personajelor figurează plastic dialogul și au menirea de a împinge înainte povestea. Legarea cuvântului sau cântecului de gura figurilor apare și în culturile precolumbiene, în manuscrisele din secolul al XIII-lea, dar în nici o astfel de imagine legătura dintre limbajul verbal și cel vizual nu are aceeași natură ca în banda desenată.

Grafismul codului verbal joacă în banda desenată rol de semn vizual, ceea ce nu se întâmpla în cazul ilustrației. În același timp, ilustrația impune o pauză în timpul lecturii textului, o paranteză, în timp ce în cazul benzii desenate, textul susține imaginea în devenirea ei narativă. Un punct comun între ilustrație și banda desenată ține de natura suportului și materiei, ca și de cea a circulației. Ambele apar tipărite pe hârtie și circulă în multe exemplare și ambele sunt considerate arte mai “ușoare” decât pictura. Din punct de vedere narativ însă, banda desenată se află departe de ilustrație, deoarece aceasta din urmă nu inventează decât în mică măsură, rămânând legată de subiectul textului la care se referă; libertatea ilustrației de a improviza pe baza poveștii este în principiu mică și de aceea acest gen de artă poate lua drumul decorației pure. Pe de altă parte, ilustrația nu face decât să segmenteze și să decupeze un text, coexistând cu el, în timp ce în banda desenată textul și imaginea sunt create în același timp.

În ceea ce privește seria de imagini, se pot observa asemănări majore cu banda desenată; cu gravura lui Hogarth în mod particular, punctul comun ar fi succesul de public și *aerul timpului* care provine mai ales din faptul că amândouă sunt influențate de cultura populară. Aici, *popular* trebuie înțeles și în sensul în care romanul devine o artă populară în secolele al XVIII-lea și al XIX-lea. Atât banda desenată, cât și gravura lui Hogarth se inspiră din realitatea cotidiană, tratează probleme bine cunoscute de cititorii contemporani lor și de aceea lectura lor se face cu ușurință.

Comparând banda desenată cu seria de imagini, se constată că în ambele arte se produce o segmentare a discursului narativ în unități ; dar diferența de număr este aici profund relevantă, pentru că o poveste segmentată în cinci sau chiar zece imagini povestește altfel decât una care folosește o sută, cât are în principiu un album. Importantă este și diferența majoră dintre un comentariu auctorial de tipul celui făcut de Hogarth sub gravurile sale și filactere deoarece diferența de persoană modifică perspectiva narativă: adaosul verbal al lui Hogarth se face din perspectiva unui narator omniscient, în timp ce filacterele marchează dialogul dintre personaje sau chiar gândurile lor.

Lectura benzii desenate se face într-un ritm rapid, iar acest tip de derulare poate fi pus în relație cu vizionarea unui film. Dacă ritmul narativ nu este suficient de rapid sau dacă privitorul simte necesitatea unei întoarceri la pagina anterioară, se produce o ieșire din cod; există de altfel forme ale acestei arte care mizează tocmai pe sublinierea codului vizual și amintesc mereu cititorului că are în față o foaie de hârtie. În banda desenată, cititorul umple spațiile de indeterminare, dar acestea sunt mult mai mici decât în orice alt tip de imagine narativă. De asemenea, codul narativ specific a dus la apariția unei serii de tehnici vizuale specifice care au rolul de a accentua viteza lecturii: fiecare pagină a albumului sau ultima casetă dintr-un *strip* se încheie pe o notă spectaculoasă,

capabilă a suscita un semn de întrebare în mintea cititorului. De multe ori, această ultimă casetă nu are o reală valoare narativă, ci este un suspans de dragul suspans-ului cu rolul de a menține treaz interesul cititorului, fapt care ține de psihologia comercială.

Spre deosebire de seria clasică de imagini, pe măsură ce tehnica BD avansează și o dată cu utilizarea unei întregi pagini de ziar sau cu apariția albumului, desenatorii încep să varieze dimensiunea vignetelor. De aici se naște o întreagă retorică vizuală ce presupune o interpretare dublă, de tip *puzzle*; apar astfel o serie de jocuri și colaje care cer o lectură simultană a vignetelor și a paginii. De aici, obnubilarea perspectivei sau apariția unor figuri vizuale care amintesc cititorului că privește o foaie de hârtie. Există însă grade diferite de accesibilitate ale benzii desenate, deoarece unele mizează pe desen și posedă în cel mai înalt grad acea coerență funcțională care le face imediat consumabile, iar altele mizează pe o formă de avangardism care le face să-și nege parțial narativitatea.

Deși începuturile benzii desenate se leagă de continentul american, strămoșul acestei arte este un elvețian, Rudolf Töpffer. Gombrich consideră că romanele comice ale lui Töpffer, dintre care primul îl avusese ca admirator pe Goethe, sunt strămoșii inocenți ai bandelor desenate de azi. Töpffer, fiul unui cunoscut pictor elvețian de peisaje, se pregătea să urmeze aceeași carieră ca și tatăl său, dar, în urma unei boli de ochi este silit să renunțe. Scrie așadar câteva nuvele idilice și un mic tratat de expresii fizionomice, unde definește noua formă de artă. În opinia lui, există două moduri de a scrie istorii, unul cu capitole, rânduri, cuvinte, adică literatura propriu-zisă; cel de-al doilea, folosește o succesiune de scene reprezentate grafic, apelând alternativ la cuvânt și la imagine: aceasta este *literatura în imagini*. Töpffer dă acestui nou gen mixt, literar și vizual o valoare educativă, pentru că, în concepția sa, imaginile se citesc mai ușor decât cuvintele și, la fel ca Hogarth, Töpffer dorește să facă o artă accesibilă și cu succes la public.

În 1840, Töpffer publică două versiuni diferite ale *Voyage et aventures du docteur Festus*, una în bandă desenată, cealaltă sub forma unui roman ilustrat. În prefața celui din urmă, Töpffer afirmă că întâi a desenat o serie de schițe, iar apoi le-a tradus în cuvinte; așa încât, artistul oferă publicului aceeași istorie într-o formă dublă, subliniind că ceea ce au diferit schimbă mult ceea ce au asemănător. Ceva mai târziu, într-o scrisoare către Sainte-Beuve, Töpffer revine asupra explicării raportului între text și imagine, și observă că traducând în proză *Doctor Festus* a fost surprins și amuzat să vadă în ce fel diferă cele două limbaje, cel verbal și cel vizual. Astfel, în versiunea literară a cărții, Töpffer va insista pe *amănunțele privitoare la personaje și pe motivațiile lor*, iar în varianta desenată pe *dinamismul acțiunilor lor*. Aceste mărturii ale desenatorului elvețian pun într-o lumină mai clară raportul dintre narațiunea vizuală și cea literară, demonstrând faptul că fiecare limbaj selectează semnificația într-un mod propriu.

Relația dintre text și imagine așa cum o definește Töpffer are o natură particulară, diferită de a ilustrației, deși înrudită mult cu ea; artistul elvețian schimbă raportul de forțe dintre desen și cuvânt, punând accent mai ales pe desen. În *Monsieur Jabot* (1837), primul său album, desenele nu ar avea decât o semnificație obscură neînsoțite de text, dar textul fără desene nu ar avea nici un sens. Și totuși, autorul botează acest nou gen de literatură în imagini (*littérature en étampes*), și nu desene narrative. Textul apare înscris sub imagine, deci nu sub formă de filactere, și are o valoare asemănătoare cu explicațiile care însoțeau gravurile lui Hogarth; Töpffer nu folosește litera de tipar pentru comentariile ce însoțesc imaginile, ci scrisul de mână. Punctele comune dintre arta lui Töpffer și banda desenată sunt numeroase, însă Alain Rey a remarcat că Töpffer a

inventat un gen născut mort, diferit de banda desenată, deși o anunță, *narațiunea scripto-figurală*.

Unul dintre elementele cele mai importante ale concepției lui Töpffer este *tratarea limbajului vizual*. El afirmă că ar fi posibil să se constituie un *limbaj pictural fără nici o referință la natură* și fără nici o practică a desenului după model. Desenul linear, spune el, reprezintă un simbolism pur convențional și acesta este motivul pentru care poate fi ușor înțeles de copii. Naratorul unei istorii în imagini, crede Töpffer, nu are nevoie de alte cunoștințe decât cele care privesc *fizionomia și expresia feței omului*. Artistul trebuie în primul rând să fie capabil *a defini personalitatea eroului său și a personajelor cu care acesta intră în contact*; el trebuie să știe să exprime reacțiile lor și *toată devenirea istoriei trebuie să poată fi citită pe chipurile lor*. Idei care pot fi întâlnite și în *Analiza frumosului*, pe care Töpffer o aprecia. Hogarth acceptă și el existența unui limbaj vizual în care expresia umană poate fi codificată, însă modelul lui rămâne mereu natura. În schimb, Töpffer preferă o serie de *modele abstractizate*, pure linii și contururi, cărora le schimbă permanent expresia. El crede că există *o serie de trăsături permanente care caracterizează personajul și o altă serie de aspecte tranzitorii*, care exprimă *emoțiile* sale, iar Gombrich observă că Töpffer caută ceea ce psihologii ar numi indicatorii minimi ai expresiei. Variind sistematic forma și dispoziția acestor indicatori, Töpffer îi va utiliza ca pe niște instrumente de explorare în domeniul percepției fizionomiei.

Astfel, prin mijloace foarte simple, Töpffer va reuși să creeze personaje schițând doar câteva linii. În opinia lui Gombrich, această reușită care *permite iluziei vieții de a se lipsi de iluzia realității* ține de două condiții esențiale: una este experiența efectelor compoziționale dobândite de generații de artiști; cealaltă este acceptarea de către public a unei imagini grotești și simplificate pentru că poate fi ușor interpretată. Töpffer merge din acest punct de vedere și el pe drumul deschis de Le Brun urmând în semiotizarea realității un traseu similar cu Hogarth. Și, la fel ca Hogarth, care considera că *învățarea limbajului și gramaticii obiectelor* este esențială, Töpffer se va ocupa în special de fizionomie; din acest motiv, se pot găsi asemănări între personajele lui Hogarth și cele ale lui Töpffer. Ei pornesc de la aceeași idee, că *se poate face roman în imagine*, iar pentru amândoi a face roman înseamnă a defini caractere. Cercetările lor se aseamănă cu cele din romanul realist, unde accentul cade pe personaj, care este redus la un număr de trăsături tipice și prezentat de un narator omniscient. Spre deosebire de tabloul cu subiect literar sau de frescele medievale cu subiecte religioase, nici gravura lui Hogarth, nici parte din opera lui Töpffer sau banda desenată nu se mai bazează pe o poveste preexistentă, mitică sau religioasă, cunoscută sau nu unui număr oarecare de privitori cultivați; ei încearcă să creeze narațiune direct, cu mijloace în primul rând vizuale. Și în acest scop aleg subiecte pe gustul cititorilor și privitorilor, exprimându-le prin această reducere la esență.

Deosebirea dintre ei este una de mijloace: Hogarth caută să reducă realul la *tipul vizual*, dar el nu va renunța la asemănarea cu realitatea, nici la imaginea ce amintește o scenă de teatru. Töpffer în schimb, va căuta cantitatea minimă de linii care pot reprezenta un personaj și desenele sale își vor asuma total schematismul. Figurile lui Hogarth sunt mai curând personaje, iar cele ale lui Töpffer mai curând caractere, diferența dintre ei fiind cea dintre un Molière și un La Bruyère. Arta lui Hogarth rămâne profund realistă, în timp ce a lui Töpffer va introduce desprinderea de realitate, drum care va fi urmat de banda desenată.

Töpffer insistă mult asupra *caracterului convențional al tuturor semnelor de expresie artistică* și ajunge la concluzia că esența artei nu se găsește în imitație, ci în *expresivitate*. De aceea, arta sa folosește declarat imagini conceptuale. În mod

paradoxal, Töpffer se întoarce la concepția medievală, pentru care schema sau tipul vizual erau chiar imaginea, renunțând la orice încercare de a face o imagine mimetică. Una dintre puținele asemănări dintre arta narativă medievală și banda desenată ar fi acest schematism al semnelor vizuale utilizate; însă ceea ce le deosebește este că, în timp ce imaginile cu subiect religios nu pot fi înțelese decât de un privitor cultivat, desenele lui Töpffer pot fi înțelese de oricine. În Evul Mediu iconografia se definește în funcție de tradiția reluată anaforic și deci diferența față de banda desenată este în primul rând de orizont cultural, iar apoi de gravitate a subiectului. Imaginea medievală ilustrează o istorie sacră și are un rol etic-religios, în timp ce în romanele vizuale ale lui Töpffer primează latura ludică.

Deși Töpffer accentuează natura convențională a desenelor sale, el folosește totuși semne iconice. În evoluția concepției asupra semnului vizual de la Hogarth la banda desenată se modifică raportul dintre acele proprietăți ale semnului iconic care reprezintă transformări ale referentului, favorizându-se în schimb proprietățile care reprezintă viziunea artistului. De aceea, semnele iconice care apar în banda desenată, începând de la Töpffer chiar, se apropie foarte mult de caricatură. Putem încă recunoaște tipul vizual la care face referire semnul vizual, dar acest fapt nu mai este relevant, deoarece imaginea nu își propune să oglindească mimetic realitatea. Referentul lui Popeye este Popeye, și nu marinier american, așa cum al lui Asterix nu este luptător gal. Fiecare serie își creează propriul univers cu ființe mai mult sau mai puțin fantastice și operează apoi cu acest alfabet vizual.

Alfabetul benzii desenate se caracterizează de altfel printr-o mare stabilitate iconografică, iar cele mai celebre serii se organizează în jurul unui nume: Tarzan, Donald, Asterix, Superman. Prin tipizarea rapidă a acestor figuri se produce o iconografie stabilă care are la bază un mic număr de elemente antropoide și animaliere selectate prin sisteme de *deformare*. În aceste observații se poate recunoaște concepția lui Töpffer, conform căreia artistul încearcă să creeze tipuri care să fie ușor identificabile de oricine, susținând astfel *unitatea* și *stabilitatea* personajului. Problema asemănării cu realitatea nu se mai pune datorită faptului că în banda desenată forma se adaptează funcției, iar funcția este în primul rând aceea de a distra. Artiștii BD nu caută să surprindă universalitățile, nici să realizeze scheme de la care să se pornească în reprezentarea realității, sau a unui adevăr mai înalt.

Mai mult decât orice artă vizuală, banda desenată este o artă non-mimetică. O artă conceptuală, indiferentă la relația cu realitatea așa cum apare ea în fața ochilor, și deci cu o evidentă propensiune spre fantastic, ale cărui reguli nu presupun copierea realității. Trecerea de la o secvență în care Superman merge la una în care zboară se face fără dificultăți, iar privitorul acceptă acest cod fără să-l considere neverosimil. Acolo unde cinema-ul ar fi suspectat de trucaj, banda desenată pare aptă de a face incredibilul să pară credibil.

Eroii BD nu îmbătrânesc nicodată, și sunt mereu gata să reapară cu noi aventuri, a căror schemă recurentă respectă tiparul ficțiunii clasice de aventuri. Fresnault-Derruelle, unul dintre primii cercetători care a dedicat benzii desenate un studiu aprofundat, observă că majoritatea seriilor respectă tiparul narativ bremondian-greimasian :

“Ordine socială amenințată – ordine socială reparată;
și/sau un rău de reparat –și reparat
Și/ sau o enigmă de rezolvat–și enigma rezolvată”

În opinia acestui cercetător, multe din personajele seriilor de aventuri pot fi clasificate, la fel ca în basme, în pozitive și negative, diferența esențială constând în

finalul poveștii: în timp ce în basm finalul este fericit și închis, în banda desenată, din cauza legilor concurenței, finalul trebuie să fie suficient de deschis pentru a permite apariția unei noi aventuri. Același critic consideră că primele benzi desenate americane pot fi considerate *chanson de geste* moderne, unde fiecare pagină figurează o peripeție: eroii sunt etern tineri, mereu învingători și au o evoluție ciclică, al cărui model este cel mai bine descris de formula spiralei.

Așa cum observam în capitolul 2, singura arta narativă care folosește mijloace la fel de complexe ca literatura este banda desenată. Toate categoriile utilizate de Gennette pentru analiza discursului narativ pot fi regăsite aici cu același rol. Există mai multe explicații pentru acest fapt: în primul rând, banda desenată folosește *cuvinte* care urmează constant drumul imaginilor; apoi, numărul mare de casete permite alternarea ritmurilor povestirii, a perspectivelor sau a vocii narrative. Și nu în ultimul rând, importanța majoră pe care o dă actului povestirii această artă, de unde rezultă necesitatea adaptării mijloacelelor literare și completarea lor cu metode vizuale.

În cele ce urmează vom expune un model narativ general al benzii desenate, exemplificând prin două tipuri de albume, unul avându-l ca erou principal pe Tintin, realizat de Hergé, iar celălalt avându-l în centru pe Philemon, desenat de Fred. Amândoi autorii aparțin școlii belgiene, cea mai importantă școală BD europeană, însă albumele sunt realizate în momente diferite ale evoluției genului și în maniere stilistice foarte diverse. Aventurile lui Tintin consacră această tânără artă și îi definesc limbajul specific, în timp ce albumele lui Fred încep să inventeze mijloace vizuale și narrative mai îndrăznețe prin care banda desenată își redefinesc natura.

Călătoriile lui Tintin urmează un tipar simplu în care peripeția joacă un rol important. Tintin, un reporter simpatic, nu este un erou în genul lui Tarzan sau Superman, el este curajos și altruist, dar nu forța fizică îl definește. Călătorește în diverse locuri, pe mare, în Tibet, pe lună, în Congo, Arabia sau Orient, însă puterile lui nu le depășesc pe cele normale. Tiparul aventurilor se poate analiza foarte bine după modelul bremondian citat mai sus. Desenul este realizat în culori pastelate și semnele iconice utilizate de Hergé sunt în aceeași măsură abstractizate și realiste; Fresnault-Deruelle observă că Hergé pictează cu ajutorul categoriilor vizuale, fără nuanțe. Artistul își asumă total convenția vizuală și invită cititorul să intre în acest univers de culori pure din care referința fotografică este absentă. Din acest motiv, autorul lui Tintin evită umbra în vignetele sale, delimitează foarte precis obiectele, iar imaginea este întotdeauna luminoasă și clară.

Dacă anii '40-50 sunt marcați în școala belgiană de numele lui Hergé, din 1965 o nouă generație de desenatori începe, cu multă ironie, să submineze inteligent convențiile benzii desenate. Claire Bretecher, cu *Les aventures de Cellulite*, Gotlib, cu *La rubrique à brac*, Mandrika, prin *Le concombre masque*, sau Greg, prin *Achille Talon* fac o serie de parodii și pastişe care marchează o schimbare majoră a genului. Universului stilistic unitar al lui Hergé îi ia locul o lume în care convențiile clasice ale benzii desenate sunt permanent scoase la suprafață și astfel anulate.

Prin albumele care-l au în centru pe Pilemon, Fred intră în această categorie de desenatori cu vocație avangardistă. Philemon este eroul ale cărui aventuri constau în lupta cu universul de hârtie; prima lui călătorie este povestea deplasării nu pe lună sau în Congo, ca Tintin, ci pe litera "A" din numele oceanului Atlantic. *Barthelemy dispare în fundul unei fântâni pe care o săpa și se regăsește pe litera "A", care este așezată ca o insulă în mijlocul oceanului Atlantic; aceste litere există și, în același timp, nu există. La fel ca Robinson, Barthelemy trăiește pe această literă patruzeci de ani până când Philemon cade și el în fundul puțului, găsindu-l pe Barthelemy. Și, de atunci, ei nu s-au mai despărțit, călătorind de la o literă la alta și dintr-o lume în alta. Unchiul Felicien îi*

ajută, deoarece este “un peu sorcier”, dar tatăl lui Philemon refuză să creadă în această lume paralelă. Am citat parțial rezumatul autorului, care deschide albumele și are rolul de a ușura lectura celui care nu cunoaște ordinea cronologică a aventurilor lui Philemon.

Universul lui Fred este înrudit cu cel al lui Carroll prin natura ludică și absurdă, care distorsionează logica obișnuită, propunând în loc o lume fantastică. În aceste albume accentul cade mai mult pe vizual decât pe narativ, iar peripețiile eroului sunt inteligibile numai în măsura în care cititorul le acceptă logică ficțională.

Structura vizuală încărcată încearcă să surprindă cititorul. La baza acestui tip de bandă desenată stă metalepsa, amestecul de nivele narrative și vizuale. Din acest motiv, lectura devine dificilă, privirea se pierde printre detaliile perfect neverosimile, care subminează permanent codul. Problema verosimilității nu se pune pentru BD la fel ca pentru roman sau film și cititorul nu se așteaptă când deschide un album să găsească un analogon al vieții reale; dar Fred subminează mai ales maniera de reprezentare a benzii desenate devenită prea banală și încearcă să surprindă privitorul mai ales prin jocurile care subliniază *materia* din care naște acest univers fabulos, *hârtia*, *culoarea* și *desenul*.

La fel ca în exemplele discutate până acum, dar mai ales la fel ca în cazul ilustrației, vom urmări două aspecte: relația dintre cuvânt și imagine și modul prin care banda desenată duce la perfecțiune narațiunea vizuală.

În această formă de artă, timpul este denotat cu ușurință și prin multe metode; cele mai importante sunt: *cuvântul* (verbul care apare în dialog poate exprima nu numai prezentul, ci și trecutul sau viitorul, care nu mai trebuie exprimat și vizual), *numărul mare de vignete* care nu necesită *contragerea* poveștii la un *punctum temporis*, ci permite varierea *vitezelor narrative*. Ca efect al acestor două metode pe care celelalte arte narrative le utilizează doar parțial apare posibilitatea parantezelor temporale, anticiparea și rememorarea.

Există mai multe categorii de forme în care apare banda desenată: *strip* nu conține decât câteva vignete și din acest motiv firul temporal rămâne linear și ordinea evenimentelor este cea cronologică; în benzile desenate episodice (publicate zilnic în marile ziare americane) definite de unitatea *paginii*, cum ar fi *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, narațiunea se împarte în unități intermediare de natură funcțională, secvențe sau episoade; în *album*, libertatea narativă este foarte mare și tehnicile utilizate permit jocuri de natură complexă.

Deși *Little Nemo in Slumberland* apare la începutul secolului, când banda desenată abia începea să-și definească limbajul și metodele specifice, McCay reușește să realizeze o capodoperă a genului. Aventurile lui Nemo se petrec în lumea visului, unde el face o călătorie în fiecare episod, aventură căreia îi corespunde o pagină de ziar; întotdeauna prima vigneta îl arată pe micuțul Nemo așezat în pat, apoi îl urmărește pe măsură ce intră în universul fabulos al visului, pentru ca în ultima vigneta a paginii să se figureze trezirea lui. Acest pseudo-timp al episodului, visul, este reprezentat constant pe o singură pagină, de-a lungul a șase ani, în fiecare zi între 1905 și 1911. Planșele lui McCay, de o unitate și în același timp de diversitate rar întâlnită, au fost considerate de critică o anticipare a suprarealismului. Visele micuțului Nemo, care uneori se transformă în coșmar, sunt povestite într-o planșă care își modifică mereu compoziția și distribuția vignetelor: vignetele sunt fie pătrate, dreptunghiulare, panoramice sau verticale. Obiectele se transformă de la o vigneta la alta, totul se metamorfozează, se mărește, devine fantastic și straniu; până în momentul trezirii, când o voce din *off* îi amintește lui Nemo că a sosit momentul să se scoale și totul revine la normal.

Acest exemplu atrage atenția asupra naturii particulare a *timpului narativ* în banda desenată, în care se extrage *un moment esențial al aventurii*, cu un pronunțat

caracter ficțional. Timpul eroului de BD este un non-timp, în care el nu crește, nu îmbătrânește și nu se schimbă. Doar succesiunea vignetelor sugerează aici devenirea, dar această devenire se petrece în spațiul închis al *evenimentului memorabil*, al *aventurii*. De aceea, narațiunea vizuală ocupă un spațiu fragmentat, în același timp închis în el însuși și deschis spre o urmare.

Banda desenată este *segmentată* în mici scene, care pot fi cu mare dificultate înțelese în afara contextului. Spre deosebire de imaginile seriei narative, capabile a face obiectul unei contemplații separate, o vignetă nu are sens decât în devenirea discursului narativ; de aceea, ea nu poate fi decât un obiect de studiu artificial, nereprezentând decât un fragment al unui proces. Din acest punct de vedere, banda desenată se aseamănă cu ilustrația de text care, nici ea, nu poate fi scoasă din context. Însă motivele sunt de naturi diferite: ilustrația depinde de textul la care face referire, în timp ce vigneta prinde sens doar în succesiunea unității narative din care face parte, *strip*, *pagină* sau *album*.

Foarte important este și faptul că în această artă, spațiile de indeterminare temporale sunt foarte mici, și uneori de la o vignetă la alta nu se figurează aproape nici o modificare; mai ales când se “povestesc” gândurile personajului, singura schimbare este cea adusă de cuvinte. În *Tintin au Tibet*, personajul central, pleacă într-o expediție de recuperare a prietenului său Tchang, care se prăbușise în munți cu avionul. Tocmai când este pe punctul de a renunța la căutare, Tintin vede o eșarfă galbenă pe o creastă. Pe o pagină întreagă, personajele nu fac decât să se uite în urmă, discutând despre posibilitatea întoarcerii. Această tehnică are aici funcția de a întreține așteptarea cititorului. Ceea ce se schimbă totuși de la o vignetă la alta, și anume *conținutul verbal* și *perspectiva* din care apar personajele.

Banda desenată este o artă a *repetiției obsesive*, spre deosebire de tabloul narativ, unde pictorul trebuie să facă o selecție drastică a reprezentării și deci lasă în sarcina privitorului să completeze elementele nereprezentate. De aici apare și o modificare importantă asupra modului de denotare a timpului în BD: recurența masivă a imaginilor poate sugera un fir temporal la fel de curgător ca un text literar.

Prezența *limbajului verbal* are și ea funcția de a susține temporalitatea imaginii. Prin folosirea timpului verbal, se poate proiecta asupra desenului aflat în eternul prezent al imaginii trecutul sau a viitorul. De asemenea, în trecerea de la lectura unui filacter la altul, cititorul leagă evenimentele prezentate în imagini cu gândurile personajelor care nu mai sunt figurate *doar* cu ajutorul fizionomiei sau poziției; nu este, de altfel lipsit de relevanță faptul că se folosește verbul “a citi” pentru banda desenată.

Utilizarea cuvintelor duce și la un alt mijloc specific acestei arte, *reprezentarea iconică a sunetelor*. Zgomote și țipete sunt approximate prin ideograme și multe onomatopee aparțin limbajului deja specializat al BD. Majoritatea acestor ideograme care sugerează sunete (fig. 38) sunt dificil de tradus dintr-o limbă în alta și în transpunere rămân în limba originală, fiind înțelese datorită naturii lor onomatopice. Cuvintele din BD poartă de multe ori semne distinctive; *Crac*, scris cu litere mari și tremurate este transpunerea în vizual a onomatopeei ce exprimă spargerea bruscă și violentă. Iconismul întărește expresia sonoră prin reprezentarea vizuală a literelor.

Timpul lecturii benzii desenate se leagă de complexitatea sau dimensiunea imaginii și de raportul de importanță dintre cele două coduri, vizual și verbal. Tehnicile proprii de *punere în scenă* și de *punere în pagină* permit suprapunerea traseelor temporale atunci când vignetele sunt integrate unui desen care cuprinde întreaga pagină (fig 39). Efectul de perspectivă, care nu e neapărat necesar, îmbogățește figura și îi oferă o a treia dimensiune care ajută la sugerarea mișcării și care, la rândul ei, substituie desfășurarea temporală. Într-un joc vizual de tipul celui din figura 39 suprapunerea

spațiului adânc, dar segmentat, din vignete cu desenul evident plan al paginii prelungește timpul lecturii. Mai mult decât în tabloul narativ cu mai multe nuclee, o astfel de organizare spațială îl face pe cititor-privitor să găsească *varietatea* pe care Hogarth o pune la baza artei narative.

Structura temporală este dată însă mai ales de efectul de cauzalitate de la o vignetă la alta și *ordinea* este în majoritatea cazurilor cea cronologică. Secvențele se *citesc* de la stânga la dreapta și apoi de sus în jos, chiar când apar jocurile vizuale menționate mai sus, care pot submina unitatea logică a imaginii. Spre deosebire de alte forme de artă narativă însă, banda desenată permite întoarcerea în urmă, într-o paranteză explicativă, făcută de un personaj secundar. Foarte interesant exemplul din *Tintin în Tibet*, unde, după ce este găsit într-o peșteră, Tchang povestește prietenilor săi despre naufragiul său. Imaginea conține două planuri suprapuse, prin alternarea vignetelor care aparțin prezentului povestirii (Tchang, Tintin și căpitanul Haddock merg prin zăpadă) cu vignete care figurează povestea din trecut a lui Tchang (fig 40). Această alternare a firelor temporale are și funcția de a întreține suspans-ul, deoarece Tchang fusese răpit de Yety, care îi urmărește încă. Amenințătorul Yety va fi așadar figurat de două ori, ducându-l pe Tchang (în povestea la trecut) și urmărind de după o stâncă personajele (în prezentul actului povestirii).

Există și posibilitatea intercalării unei paranteze, a unui vis sau a unei abateri de la logica ordonată a realității, iar aceste paranteze pot fi marcate vizual, sau nu; Crepax, în *Valentina* subliniază discret aceste paranteze prin modificarea conturului vignetei, care nu mai este marcat cu o linie dreaptă, ci cu una ondulată. Dar chiar acest marcaj subtil arată că inducerea în eroare a cititorului, care nu își va da seama decât mai târziu că paranteza respectivă ținea de o altă ordine decât a firului epic propriu-zis, face parte din surprizele BD.

În ceea ce privește *durata*, întâlnim toate cele patru viteze ale: *sumarul* făcut de autor la începutul albumului pentru a plasa acțiunea în context, *pauza* descriptivă sau paranteza care întrerupe mersul acțiunii, *scena*, și, destul de puțin, *elipsa*. Evident, *scena* este viteza preferată de majoritatea artiștilor, și aici banda desenată rămâne aproape de concepția din toate celelalte arte vizuale narative. Interesul cititorului se menține mereu alert prin iluzia prezentului perpetuu deoarece, de la o vignetă la alta, ochiul parcurge acțiunile reprezentate într-o continuitate cvasi-perfectă. Spre deosebire de timpul sincopat al seriei de imagini, sau al tabloului literar, unde între scene apăreau inevitabil elipse, aici acțiunea se desfășoară, ca într-un film, linear.

Sumarul care acompaniază imaginea apare de obicei la începutul albumului sub forma unui comentariu de tipul celui folosit de naratorul omniscient care anunță, descrie neutru sau explică. Rolul foarte redus al sumarului clarifică sensul albumului și dă câteva informații narrative, legând prezentele aventuri de cele din albumele anterioare. Dacă Töpffer oferea sub fiecare imagine un comentariu auctorial care dubla acțiunea vizuală prin cuvânt, banda desenată inovează mult, reducând rolul naratorului. Fred introduce în *sumarul* albumelor despre Philemon o paranteză, afirmând că povestea ar fi spusă de un arici puilor săi; în plus, pretinde că fragmentul care face legătura dintre albume, citat mai sus, ar fi insuficient și deci, conform regulilor comerciale, sfătuiește cititorul să caute toată seria.

Elipsa temporală joacă un rol mult mai mic în banda desenată decât în celelalte arte narative, iar când apare este de obicei marcată fie printr-o paranteză verbală, de tipul celei literare (spre exemplu, “după două zile”), fie printr-un marcaj vizual convențional. Spre exemplu, ecranul negru poate indica ruptura în continuitatea spatio-temporală a narațiunii. Totuși, în anumite cazuri și banda desenată apelează la elipsa

folosită de tabloul cu subiect literar și sintetizează întreaga acțiune într-o singură imagine, bazându-se pe metonimie.

În banda desenată, miza artistului este realizarea unui ritm suficient de rapid pentru a sugera o acțiune palpitantă. Cititorului trebuie deci să i se dea iluzia că asistă nemijlocit la ceea ce se petrece și de aceea această formă de artă va fi deci mai ales o înșiruire de *scene* între care modificările vizuale nu trebuie să fie mari, pentru a ușura legarea lor într-o imagine continuă. Benzile desenate care mizează pe acțiune și poveste vor cere o lectură rapidă asemănătoare cu vizionarea filmului, cum este cazul albumelor despre Tintin, seriilor polițiste (Dick Tracy), sau de aventuri (Tarzan, Superman).

Dinamismul necesar figurării *scenei* se accentuează mult față de cel al tabloului cu subiect literar sau al seriei narative. Personajul este surprins parcă mereu în mișcare și metodele vizuale sunt foarte variate. Într-o imagine filmată, dinamismul provine din trei surse diferite: mișcarea camerei, mișcarea în imagine și montaj; banda desenată va mima toate aceste trei tehnici, reușind să sugereze foarte bine devenirea temporală. Formă compozită, ea împrumută atât de la pictură, cât și de la cinema tehnici pentru creerea iluziei celei de-a treia dimensiuni.

Variind dimensiunea vignetelor, unghiurile de vedere și adâncimea câmpului, banda desenată poate sugera acțiunea cu mijloace mai bune decât tabloul narativ. Însă cel mai important principiu care sugerează dinamismul vizual este, cum remarcă Poussin și Hogarth, **varietatea**. Modificarea cadrajelor asociate alungirii anumitor vignete orizontale sau verticale prezintă similitudini cu mișcările camerei pe orizontală sau verticală și îi dau cititorului iluzia că se modifică nu numai acțiunea, ci chiar poziția lui față de ceea ce se întâmplă. În banda desenată, artistul are posibilitatea de a **alterna** planuri diferite, obținând un dinamism plastic de o factură particulară.

S-a făcut chiar o sistematizare a metodelor împrumutate de BD din limbajul cinematografic, metode care permit reprezentarea acțiunii într-o manieră mult mai verosimilă decât în orice artă narativă. Astfel, datorită faptului că în această formă de artă se pot utiliza un mare număr de vignete, apare și posibilitatea gradării dinamismului: Planul fix, caracterizat prin absența mișcării poate fi sugerat prin figurarea mai multor vignete aproape identice, în care se schimbă doar amănunte, cum ar fi expresia personajului (fig.41). Spre deosebire de tabloul literar, unde pictorul era obligat să selecteze momentul cel mai reprezentativ al devenirii psihologice a personajului, aici există posibilitatea de figurare în mai multe momente și astfel se poate sugera gradația mișcării. În planul panoramic camera pivotează în jurul axei sale verticale sau orizontale; ca echivalent, în BD se poate sublinia evoluția acțiunii prin reprezentarea a trei faze ale deplasării unui personaj, care apare din ce în ce mai aproape, în același decor; ochiul va percepe aceste trei imagini ca pe un film, unificând diferențele dintre ele și recuperând curgerea continuă a timpului (fig .42)

În *travelling* camera nu pivotează în jurul axelor sale, ci pe un suport cu roți și, fie se apropie de personaj, fie se depărtează de el; când vignetele încearcă să sugereze apropierea (*travelling înainte*), imaginea se mărește și se detaliază, dând cititorului iluzia unei că are acces la gândurile personajelor. Când vignetele figurează depărtarea gradată de subiect (*travelling înapoi*), câmpul se mărește treptat; *travelling înapoi* are o funcție mai ales descriptivă: la sfârșitul albumului, vignetele arată acțiunea de la o distanță din ce în ce mai mare, sugerând ieșirea din universul ficțional. În *travelling lateral*, camera acompaniază subiectul sau obiectul în așa fel încât acesta rămâne fixat în cadrul imaginii; la fel, și în BD, i se poate da cititorului iluzia ca urmărește două personaje acțiunea prin aceeași metodă. În *travelling de acompaniere* camera avansează sau dă înapoi pentru a urma mișcările subiectului și în felul acesta, cititorul se plasează

în aceeași poziție cu personajul; artistul BD poate și el figura vignete prin care să sugereze că cititorul îl urmărește pe personaj de la o distanță constantă.

Travelling optique sau zoom este o mișcare virtuală pur optică, ce nu corespunde nici unei mișcări reale – se modifică doar distanța focală a obiectivului, deși camera rămâne pe loc, restrângându-se sau mărindu-se largimea și profunzimea câmpului, prin mărirea sau reducerea distanței focale. Banda desenată are și posibilitatea reprezentării unei metode numite în cinema *giroscopie* și care corespunde unei balansări a camerei; dându-se impresia de raliu, de tangaj, mișcarea se sugerează foarte clar. Și acest procedeu are ca rezultat dinamizarea narațiunii prin modificarea distanței de la care cititorul are acces la acțiune.

În afară de metodele comune cu cinematografia, BD poate însă figura dinamismul și prin metode proprii, de tipul *indiciilor* (fig 43). Imaginea sintetică a bătăliei, în care se vede un nor de fum din care ies capete mâini, stelute, este o *figură cinetică* asemănătoare ca efect cu tablourile futuriste. Aici însă apar în plus o serie de indici specifici numai benzii desenate, cum ar fi dunga oblică pentru figurarea unei mașini care pleacă, stelutele pentru lovitură sau spiralele pentru mișcare bruscă și neașteptată.

Din această enumerare rezultă clar că iluzia *scenei* se poate face cu mai mult succes în această formă narativă decât în oricare alta; banda desenată nu refuză să împrumute fie din tablou, fie din cinema metodele necesare sugerării *dinamismului*. Însă motivul esențial pentru care figurarea timpului diferă în BD față de exemplele discutate în celelalte capitole este posibilitatea ei de *multiplicare variată a nucleelor narrative*. În acest mod, *scena* poate fi mult mai convingătoare deoarece este reprezentată într-o *gradație* care o face aproape la fel de verosimilă ca un film.

Personajele BD trăiesc intens din punct de vedere narativ, deoarece ele există în măsura în care acționează; așa încât *pauzele narrative* sunt puține. Codul verbal și codul vizual își alternează uneori efectele și dacă în imagine nu se întâmplă nimic, se întâmplă în schimb în dialog. La fel ca în celelalte arte narrative discutate până acum, desenatorul nu reprezintă decât momentele care contează; nu există timp mort în BD, și nici spațiu vid. *Pauza narativă* joacă un rol important în albumele lui Fred, deoarece aici accentul cade mai mult pe desen decât pe poveste. Intrarea lui Philemon însoțit de impresarul Romeo în lumea literelor oceanului Atlantic ocupă multe pagini în care nu se reprezintă *acțiuni*. Accentul cade în schimb pe figurarea trecerii în lumea fabuloasă, realizată cu un belșug de culori și tehnici ludice (fig.50). Verosimilul decorului în care este figurat Philemon la începutul albumului nu pare a fi decât un pretext pentru ca răsturnarea planurilor, odată cu intrarea *dincolo*, să fie mai spectaculoasă. În acest album nu viteza de lectură contează, pentru că, de fapt nu se întâmplă prea multe. Plăcerea estetică apare mai ales din latura plastică a călătoriilor lui Philemon și descoperirea unui univers straniu și șocant.

În figurarea vizuală a timpului, banda desenată adaugă față de celelalte arte narrative utilizarea constantă a verbului și multiplică metodele de a sugera dinamismul, dar la nivelul *modului narativ* inovează chiar mai mult. Tabloul cu subiect literar sau seria de imagini împrumutau, în scopul realizării vizuale a narativității, o serie de elemente din *teatru*; în schimb, banda desenată împrumută foarte multe din *tehnicele cinematografice*. Asemănarea dintre BD și film funcționează pe mai multe planuri, cel mai important fiind acela al interpretării imaginii: dacă privind o gravură sau un tablou, privitorul poate avea iluzia că asistă la o scenă de teatru, atunci când citește banda desenată el poate avea senzația că vede un film. Privirea parcurge rapid vignetele, obținând un continuum vizual care se realizează nu numai prin dinamismul vizual, ci și prin schimbarea *unghiurilor de vedere*.

Fereastra deschisă care era tabloul în vizunea lui Brunelleschi, devine foarte mobilă în banda desenată și **distanța, perspectiva și focalizarea** variază în așa fel încât cititorul este adus în planul acțiunii. Ceea ce atrage atenția când sunt puse în paralel un tablou cu subiect literar, o serie de imagini narative și un album de banda desenată este în primul rând viteza cu care cea mai tânără dintre aceste arte schimbă **poziția punctului de observație al privitorului**.

Analizând comparativ două albume ale lui Hergé, unul de debut, *Les aventures de Totor* (1926-1929) și altul de maturitate, *Le secret de la Licorne*, din 1947, Manuel Kolp face o observație foarte interesantă. Deși în paginile care deschid *Aventurile lui Totor* apare scris cu majuscule “*United Rovers prezintă un extrasuperfilm*”, distanța și unghiul de observație rămân constante pe tot parcursul albumului, așa cum la teatru poziția spectatorului rămâne aceeași pe tot parcursul piesei. Aici montajul este linear, camera rămâne fixată pe Totor în toate planșele și nici o schimbare a unghiului de vedere nu permite cititorului să intre în poveste. Vignetele plasează cititorul în poziția unui spectator de teatru deoarece cadrajul adoptă planul mediu și unghiul de vedere normal. Albumul *Aventurile lui Totor* rămâne stilistic aproape de ilustrație și, fără ajutorul textului, narațiunea n-ar putea fi înțeleasă. Datorită dezvoltării tehnicii cinematografice și adaptării ei la BD, în albumele de maturitate **distanța, perspectiva și focalizarea se schimbă în permanență**. Planșele din *Les aventures de la Licorne* plasează spectatorul în centrul acțiunii și nu mai ilustrează, ci povestesc, la fel ca un film.

Atât banda desenată, celelalte arte vizuale narative, cât și filmul fragmentează povestea în mici nuclee legate între ele printr-un liant; însă natura acestei legături diferă foarte mult și are efecte directe asupra modului în care se spune povestea. Pentru tabloul literar cu mai multe nuclee sau pentru secvența de imagini, legătura se face prin cunoașterea anterioară a poveștii sau prin propria imaginație a privitorului, dar în banda desenată esențial este rolul jucat de limbajul verbal și de multiplicarea scenelor; în cazul filmului, liantul este de natură tehnică și se datorează vitezei cu care se desfășoară pelicula, în așa fel încât privitorul nu are senzația că asistă la derularea unor fotograme. Dacă în tabloul cu mai multe nuclee narative, prin trecerea de la un nucleu la altul se proiectează timp asupra imaginii, în banda desenată sunt suficient de multe treceri de acest tip; în acest fel, ochiul tinde să uniformizeze imaginile și să le perceapă în ansamblu, ca și cum ar fi vorba despre o mișcare continuă, și nu de reprezentarea mai multor momente întrerupte. Banda desenată se află la mijloc de drum între film și seria de imagini, fiind o artă eliptică în comparație cu primul și o artă a repetiției în raport cu al doilea.

Important este însă că în banda desenată se variază procedeele care permit alternarea **unghiurilor de vedere**, a **scării planurilor** și a **distanțelor** de la care privitorul are acces la scena reprezentată. Unghiurile de vedere existau deja în pictură și fotografie, dar, spre deosebire de fotografie sau pictură, cinema-ul și banda desenată sunt arte ale narațiunii, iar sensul emană din suita imaginilor, din *montaj*. **Distanța** dintre privitor și spațiul imaginii a fost codificată în metalimbajul cinematografic prin **scara planurilor**.

Scara sau talia planurilor se definesc în funcție de depărtarea actorului de aparat. Altfel spus, la fel ca în pictură sau în roman, privitorul are acces de la o **distanță** mai mare sau mai mică, la ceea ce se reprezintă; devine deci relevant dacă personajul este pierdut în desen, sau dacă i se văd numai ochii. Fiecare tip de plan are o semnificație constantă, care ține atât de codul cinema-ului, al benzii desenate, cât și de cel al reclamei. *Planul de ansamblu* cuprinde toate personajele dintr-o scenă și pune în relief cadrul acțiunii; personajele sunt pierdute în ambianța generală și scena este văzută de la

o oarecare distanță. *Planul semi-general* situează personajele în decor, dar le pune pe cele importante în relief și focalizează atenția cititorului asupra lor. Cadrând personajele în picioare, *planul mediu* poate sublinia expresia, gesturile sau singurătatea lor.

La rândul lui, *planul american sau italian* cuprinde personajul încadrat până la genunchi, izolează unul sau mai multe personaje dintr-o parte, se apropie de ele, dar nu intră în amănunte. În schimb, *prim-planul* prinde personajele la nivelul bustului sau taliei și le urmărește reacțiile psihologice (fig 44). Încă și mai mult, *planul detaliu*, ce cuprinde o porțiune a feței personajului, a unei părți de corp sau obiect, are valoarea de a atrage atenția asupra unui element surprizător sau a sublinia o reacție excepțională (fig 45). *Gros-planul* expune numai fața unuia sau a două personaje și în acest mod oferă accesul la viața interioară a personajelor; este planul în care se urmărește analiza psihologică deoarece atenția cade pe o expresie semnificativă. *Avant-planul* sau *arriere-plan* creează impresia reliefului cu care ochiul este obișnuit în realitatea tridimensională; se folosesc planuri de adâncimi diferite, contrastante care atrag atenția asupra unui amănunt cu valoare narativă deosebită. Spre exemplu, în *Tintin în Tibet*, vigneta scoate în relief pionera de pe șosea tocmai în momentul în care personajele își exprimă îngrijorarea că nu vor ajunge la aeroport la timp (fig.46).

Din această scurtă prezentare a tehnicilor *gradării distanței de la care privitorul are acces la imagine* se poate observa că banda desenată are posibilitatea de a opta *alternativ*, fie pentru un plan care să scoată în evidență *acțiunea*, fie pentru un plan care scoate în relief *gândurile personajelor*. Acestea erau de altfel metodele prin care tabloul cu subiect literar spunea povestea, cu singura diferență că în acel caz era mai dificilă utilizarea ambelor metode concomitent. Un tablou ca *Moartea lui Sardanapal* reușea totuși să figureze atât acțiunea cât și latura psihologică a scenei, multiplicând personajele și plasând privitorul la o distanță medie. Însă în banda desenată se poate realiza o *variație a distanței*, care are semnificația *intrării gradate* în poveste. La fel ca într-un roman de Balzac, cititorul are iluzia că intră treptat în psihologia personajului, din lumea obiectelor sau ființelor care îl înconjoară și apoi, printr-o apropiere gradată, în intimitatea gândirii lor. Modificarea *distanței* prin *alternanța planurilor* produce un ritm și un stil al planșei, iar din punct de vedere narativ dă o cheie precisă pentru analiza stilului autorului.

Dacă privitorul poate fi așezat la o *distanță* mai mare sau mai mică de ceea ce se petrece, el poate fi așezat și într-o anumită *poziție* față de ceea ce se petrece. Alegerea unui *unghi de vedere* poate modifica aspectul unui personaj și da o semnificație psihologică aparte. Viziunea cea mai realistă, *unghiul de vedere normal* prinde câmpul la înălțimea omului și poate fi întâlnită cel mai frecvent în tablouri. Această poziție frontală, neutră și obiectivă este similară cu cea a spectatorului într-o sală de teatru. *Unghiul de vedere în plonjeu* plasează spectatorul sau cititorul mai sus decât personajul și pune într-o lumină simbolică *acțiunea* sau *psihologia* personajului (fig.47). Invers, *unghiul de vedere în contraplonjeu* situează spectatorul sau cititorul mai jos decât personajul și poate avea ca efect sublinierea măreției sau a curajului eroului. *Cadrajul oblic* basculează aparatul de filmat în funcție de axul său transversal – în banda desenată iluzia cadrajului oblic se poate obține prin desenarea unei vignete în care nu mai există paralelism între liniile verticale ale desenului. Această tehnică subliniază insolitul, frica sau tensiunea. *Unghiul de vedere subiectiv* exprimă punctul de vedere al personajului. Spectatorul nu mai este martor, ci participant la acțiune. Spre exemplu, după o vigneta în care este figurat Tintin privind ziarul, următoarea decupează chiar fragmentul de ziar pe care îl citește (fig 48). Astfel, privitorul poate avea iluzia că privește prin ochii personajelor și că vede ce vede acesta

Alături de gradarea *distanței* apare deci în banda desenată și posibilitatea gradării *punctului de vedere*, ceea ce duce la o mare disponibilitate vizuală pentru narațiune. Personajele sau obiectele pot fi *focalizate* din diverse unghiuri în funcție de punctul de vedere al cititorului și de aceea dinamismul este mult accentuat față de orice altă formă vizuală discutată până acum. Dacă în teatru, în tabloul literar sau în secvența de imagini se privește dintr-un punct fix, din sală, iar diviziunea istoriei se face prin tablouri, în banda desenată, la fel ca în film, *punctul de observație* se schimbă mereu. Aceste planuri variate sunt legate într-un fel de *montaj* în ordinea cerută de narațiune; la fel ca în cinema, organizarea *montajului* are în BD scopul de a da privitorului iluzia că spațiul și evenimentele se petrec în jurul său. Spre deosebire de teatru, unde distanța rămâne constantă, aici, prin alternarea diverselor focalizări și distanțe care prind cititorul-privitor în imagine.

Alternanța imaginilor, care este echivalentul montajului din film, se poate realiza prin diverse maniere: în *câmp – contra-câmp* vigneta cadrează un câmp oarecare în prim plan. Apoi, după ce face o întoarcere de 180 de grade, prinde câmpul opus. În acest mod, cititorul vede personajele când din față, când din spate, iar semnificația poate fi aceea a trecerii de la o viziune obiectivă la una subiectivă. În *racordul de direcție* vignetele sugerează o acțiune rapidă și continuă, obținută prin înșiruirea mai multor imagini în care personajul se deplasează în același sens. Datorită faptului că banda desenată ascultă de codul lecturii în occident, mișcarea va fi întotdeauna mai naturală dacă se produce în sensul lecturii. *Racordul de mișcare* se face prin reprezentarea punctului de plecare și a celui de sosire a acțiunii. Atunci când sunt alese momentele extreme ale acțiunii, cititorul va completa mental restul parcursului.

Copierea excesivă a tehnicilor cinematografice în banda desenată a avut și rezultate nefaste pentru că a dus la o prea mare apropiere de realitate; or farmecul BD constă în originalitatea expresiei ei, care apare tocmai din codul lax în reprezentarea realității. Categoria estetică a verosimilului este redefinită în acest caz datorită libertății de interpretare a artistului. Banda desenată poate face ceea ce nu poate face cinema-ul și tocmai de aceea artiștii au respins în cele din urmă excesul de tehnici cinematografice, optând în schimb pentru valoarea plastică a desenului și culorii.

Așa încât, în albume ca *Philemon*, a fost anulată în primul rând impresia de fotogramă, propunându-se în schimb un traseu vizual mai complicat și mai creator. Lectura BD nu este lineară ca vizionarea filmului deoarece există și o lectură globală a planșei, după care ochiul se oprește asupra vignetelor, în ordine, ca într-o carte. Din punctul de vedere al lecturii, planșa se găsește undeva între tablou și text; lectura fiecărei vignete are două planuri, desenul și textul, iar desenul, la rândul lui, are două planuri, planșa și vigneta. Pe de altă parte, aceste jocuri vizuale nu sunt de dată recentă, deoarece încă de la începutul secolului McCay le folosea în *Little Nemo in Slumberland*. Plăcerea descifrării, despre care vorbea Hogarth comentând proprietățile vizuale ale liniei serpentine apare în banda desenată din amestecul de coduri, dar și din suprapunerea vizuală a mai multor perspective.

Banda desenată și-a inventat propriile maniere de depășire ale limitelor imaginii fixe în realizarea narațiunii. Spre exemplu, modificarea mărimii cadrelor și folosirea vignetelor mai scurte sau mai numeroase decât de obicei, cum ar fi spre exemplu bandele lungi și înguste accentuează dinamismul acțiunii. Complexitatea tehnicilor de reprezentare a *dinamismului* dezvoltate în această artă vizuală arată și zona de interes a realizatorilor de BD. Nu complexitatea personajului interesează aici în primul rând și, la nivelul *fizionomiei*, banda desenată nu se apropie de nobila ei soră, pictura. Simplitatea schematică a personajelor o apropie mai mult de caricatură și accentuează latura ludică a poveștii. Majoritatea artiștilor merg pe linia deschisă de

Töpffer folosind o serie de semne vizuale simple, constante și clare ce definesc modificările fizionomiei și expresiei personajelor. Deformarea trăsăturilor în sensul accentuării naturii pozitive sau negative a personajului apropie banda desenată de concepția simplă și recurentă a basmului; aici se vedește natura comercială a genului, care cere ușurința lecturii.

Și la nivelul *vocii narative* banda desenată folosește tehnici complexe. În primul rând, datorită accesului constant la verb, apare posibilitatea schimbării *persoanei*, la fel ca în literatură. Utilizarea vocii din *off* este echivalentul monologului interior în literatură, în care naratorul introduce cititorul într-un univers subiectiv; firele narrative care se întretaie apar figurate plastic într-o manieră pe care narațiunea verbală ar fi reprezentat-o cu ajutorul unei structuri la persoana a treia de tipul: “În timp ce Tchang le povestește despre naufragiu prietenilor săi, Yeti îi urmărește”. Astfel, persoana a III-a a naratorului omniscient care *povestește* (diegesis) este înlocuită de mimesis, imaginea care prin modificarea alternativă a perspectivei, *arată* (fig.40).

În plus, datorită traseului narativ prelungit, se pot utiliza aici paranteze care au și rolul de a mări suspansul. Există mai multe tipuri de inserturi care variază *nivelele narrative*: introducerea unui nivel secundar în care naratorul părăsește pentru o clipă personajul principal, pentru a se ocupa de altceva. Spre exemplu, în *Tintin în Tibet*, aflați pe munte, la sfârșitul puterilor, Tintin și căpitanul Haddock îl trimit pe cățelul Milou cu un mesaj de ajutor la o lamaserie (fig. 49). Dar Milou, altfel un cățel simpatic, găsește un os și este tentat să se oprească, renunțând la salvarea stăpânului său. Prilej pentru Hergé de a figura lupta dintre bine și rău în mintea câinelui sub forma unui câine-înger și a unui demon-câine care îi dau sfaturi opuse lui Milou. Prin această paranteză ludică, autorul crește tensiunea cititorilor săi, distrându-i în același timp.

Foarte interesant este ocolul plastic prin introducerea unei paranteze descriptive. Dacă în albumele care pun accentul pe peripeția personajului, tehnicile sunt împrumutate din filmul comercial și adaptate la vignete, în albumele care accentuează latura plastică, povestea se îmbogățește prin adăugarea unor paranteze vizuale. În *Philemon*, Fred prelungește parcursul eroului său, care apare ca un fel de vizitator al unui imens muzeu, unde nu ceea ce i se întâmplă contează, ci ceea ce vede. Tiparul călătoriei este păstrat și albumele încep și se termină printr-o serie de vignete de tip clasic, în care spațiul conturat este verosimil conform legilor de reprezentare BD, pentru ca, brusc, o vignetă să se rotească (fig 50) și personajele să intre într-o altă lume, unde toate legile verosimilului vizual sunt întoarse pe dos. Din acest punct de vedere, *Philemon* intră în familia tablourilor suprarealiste, unde, deși spațiul este configurat până la un punct dintr-o perspectivă realistă, obiectele din tablou bulversează ordinea logică a lumii. La fel ca Lewis Carroll, și Fred alege jocul logic, capabil a șoca cititorul prin modificarea obișnuințelor de lectură. Complexitatea de concepție a benzii desenate nu trebuie căutată neapărat în același domeniu ca în literatură sau pictura clasică. Deși are capacitatea de a utiliza multe metode narrative, această artă și-a demonstrat originalitatea mai ales din punct de vedere plastic.

BD are în toate formele sale *două tipuri de unități narrative și vizuale*, succesiunea lineară a vignetelor și tabularitatea planșelor, care presupune două tipuri de centrare, unul al paginii, iar celălalt dat de regula de lectură. Când raportul dintre scenele care înglobează și cele înglobate neagă codul lecturii pentru a propune un spațiu în același timp segmentat și continuu, rezultatul este ruperea funcționalității și a logicii narrative (fig 39, 50, 51); cititorul nu mai este interesat de erou, ci de spațiu. În vignetele lui Fred raportul planșă-vignetă devine incert deoarece pagina ascultă de două tipuri de ordine, care se subminează reciproc, într-o tehnică a vertijului. Compozițiile de caligramă sau puzzle încetinesc viteza de lectură și au rolul figurilor retorice în poezie; eroul devine un

pretext, nefiind decât martorul care permite cititorului, care în acest caz este mai mult un privitor, să intre în ficțiune.

Modificarea spațiului duce la modificarea timpului narativ, iar efectele stilistice atrag atenția cititorului asupra materialului cu care se lucrează ca și cum desenatorul simte nevoia să își expună tehnicile și să îl facă pe cititor să participe la creație. Faptul că Fred simte nevoia să denunțe codul BD mută narațiunea vizuală în zona *metalepsei*. Nivelele narrative introduc personajele într-un univers plin de colaje, unde călătoresc mereu prin alte lumi. Naufragiat, Philemon se trezește brusc într-un acvariu pe care niște copii imenși îl varsă; Fred desenează personajul și acvariul în stilul comun benzii desenate, dar restul imaginii în stilul unui tablou, astfel subliniind raportul dintre o lume “reală”, din care ar face parte copiii și una ficțională, cea a lui Philemon.

Gombrich observa că spațiul în perspectivă este un gaj al narativității în măsura în care definește un univers verosimil unde privitorul tinde să aplice regulile de interpretare din lumea reală. El argumenta această observație prin compararea unui spațiu plat de tip medieval cu unul renescentist în perspectivă geometrică și afirmația lui este adevărată pentru aceste cazuri. Fred încearcă însă, în demnă viziune postmodernă, să-și facă evidente tehnicile subliniind platitudinea suportului, dar păstrând în același timp adâncimea imaginii. În acest mod, el pune între paranteze latura narativă a albumului valorificând în schimb latura estetică a desenului. Această configurație a paginii este purtătoarea unei concepții foarte diferite de cea a lui Hergé, de pildă. Pentru Fred importantă este călătoria miraculoasă într-o lume de culori, forme și spații *diferite de realitate*, și nu încercarea de a copia realitatea. De altfel, cele două universuri, cel real și cel al literelor este pus în opoziție evidentă. Surpriza cititorului nu vine din partea cuvântului, ci din partea desenului, deoarece universul lui Fred respectă și, în același timp, nu respectă tiparul logic al spațiului verosimil. Ieșirea și intrarea din acest univers de exemplu prezintă multe asemănări cu *Alice în țara din oglindă*. În figura 51 se vede cum ieșirea din lumea literelor oceanului Atlantic se face prin alunecarea dintr-o vigneta din susul paginii în una din josul paginii, ceea ce pune între paranteze codul tipic benzii desenate sugerând că limita dintre vignete este una pur arbitrară și care poate anula. La fel ca ilustrațiile lui Tenniel sau Steadman la *Alice în țara oglinzii*, acest tip de figuri vizuale aparțin exclusiv unui gen de artă care folosește ca material cartea și desenul.

Banda desenată este o formă narativă compozită, care nu ezită a împrumuta fie de la tablou, fie de la cinema sau din modelul narațiunii literare. Din punct de vedere vizual, noutatea cea mai importantă față de pictură constă în *modificarea raportului de poziție dintre cititor-privitor și obiectul artistic*; universul BD se organizează în jurul spectatorului, pe care îl plasează în poziții cât mai variate. Fie că albumele mizează pe evenimente, fie că mizează pe latura plastică, lectura albumului atrage spectatorul într-un vertij care îl face să uite că, în fond, ceea ce vede nu este un film.

CONCLUZII

Esența imaginii nu constă, așa cum bine observa Lessing, în arta povestirii. Narațiunea este în mod fundamental un gen literar iar când, de-a lungul timpului, artiștii au încercat să depășească limita instantaneității imaginii fixe pentru a spune o poveste, au făcut-o prin două metode: fie au cerut privitorului să-și amintească subiectul la care face aluzie prin titlu tabloul, fie au cerut privitorului să inventeze el însuși o poveste capabilă a explica acțiunea reprezentată în imagine. De aceea trebuie subliniat rolul foarte important pe care îl joacă *lectura imaginii* în cheie semiotică și iconologică. Numai înțelegând codul reprezentării și legând imaginea de un text potențial privitorul poate decoda corect povestea din imagine.

Pornind de la ideea că narativitatea imaginii nu ține în mod particular de o epocă anume, deși se poate manifesta în moduri diferite, am încercat să sistematizăm metodele prin care imaginea sugerează o poveste. Există două mari categorii de surse ale narativității, cele **verbale** și cele **vizuale**. Utilizarea *cuvântului* ca element de clarificare sau legătură apare în tabloul cu subiect literar, care de cele mai multe ori se referă la o *poveste cunoscută de privitor* și subliniază acest lucru prin titlu; chiar în tablourile care nu fac aluzie la o poveste cunoscută, un titlu care *sugerează un proces, o acțiune* sau care *conține elemente inexplicabile* îl încurajează pe privitor să devină narator. Ilustrația, care face corp comun cu textul, sau banda desenată fac și ele apel la suportul verbului. În secvența de imagini artistul poate adăuga un comentariu auctorial sau un număr de titluri care să explice acțiunea reprezentată. De asemenea, o legătură implicită cu verbul apare în selecția făcută de pictor poveștii din care se inspiră; atunci când pictorul selectează din textul o *scenă culminantă (punctum temporis)* sau o *acțiune cu valențe dramatice*, atunci va reuși să atragă privitorul în capcana lecturii narrative a tabloului.

Cea de-a doua categorie de metode prin care reprezentarea determină privitorul să facă o lectură în cheie narativă aparține *limbajului vizual*. *MultiPLICAREA nucleelor narrative, o perspectivă etajată în adâncime, juxtapunerea imaginilor sau multiPLICAREA scenelor în interiorul aceluiași tablou* în așa fel încât în *lectura sa privirea să urmeze un fir sinuos*, simbol al timpului și desfășurării, poate da iluzia desfășurării temporale. *Figurarea unor fizionomii diverse, care denotă diverse faze ale unui proces*, sau a *emoțiilor contradictorii* înscrise pe chipul personajelor sugerează la rândul lor devenirea psihologică prin care cititorul poate recupera povestea. Privitorul poate lega fizionomia sugestivă, capabilă a spune prin ea însăși o poveste, de caracterul personajului; de altfel, prin *adecvarea aspectului exterior la trăsăturile psihologice*, pictorul are acces la un cod ce permite reprezentarea tuturor caracterelor posibile, la fel ca un romancier.

Configurația spațială piramidală, liniile de forță, serpentinele, accentele de lumină și culoare care sugerează *dezechilibrul* inerent *mișcării* sunt cele mai utilizate metode de denotare a timpului narativ. Un alt mod de a sugera metonimic timpul este

utilizarea *indiciilor* sau a *microtemelor*; *spațiul* în care “evoluează” personajele este perfect reprezentativ pentru caracterul lor, iar artistul îl poate construi înțesându-l de *indicii* narative care definesc caracterele și, sugerează devenirea acțiunii. *Tablourile* care apar pe pereții camerelor, *mobilerul* sau *vestimentația* completează metonimic povestea. În acest mod, privirea oscilează între diversele micro-scene și prin *timpul lecturii*, se recrează povestea.

Stabilind rolul esențial jucat de *receptare* în narativizarea imaginii, am observat că aici, spre deosebire de literatură, privitorul are iluzia de a asista nemijlocit la o scenă. Totuși, felul în care se structurează spațiul tabloului și deci *punctul de observație al privitorului* sunt rezultatul unui filtru de semnificație al autorului. Acest fapt apare cu claritate când se pun în relație diverse forme de artă narativă: dacă în tablou punctul de observație nu poate fi altfel decât unic, în secvența de imagini sau în banda desenată el se schimbă, integrând astfel privitorul în spațiul vizual. Așa cum în roman întreg universul narativ se definește în funcție de perspectiva naratorului, la fel în arta vizuală semnificația reprezentării se organizează din *punctul de observație*.

Exemplele luate în discuție au marcat *gradarea poziției privitorului* față de acțiunea vizuală: dacă în tablou pictorul nu poate crea iluzia dinamismului decât prin *dezechilibrul compoziției*, în secvența de imagini și mai ales în banda desenată tehnicile împrumutate din cinema se pot folosi cu mai mult succes. De altfel, una din metodele prin care pictura reușește să sugereze devenirea temporală este *contaminarea obiceiurilor culturale*. Pictura împrumută din *teatru* o serie de elemente cum ar fi configurația spațială, sau retorica fizionomiilor și a “mișcărilor” (ipostazelor) corpului reprezentat, iar banda desenată împrumută tehnici cinematografice. În acest mod, multe tablouri par a figura o scenă de teatru și cer privitorului să imagineze restul spectacolului, absent din imagine; la rândul lor, planșele BD așteaptă din partea privitorului-cititor recompunerea fotografeiei într-un traseu dinamic unificat.

S-a putut observa din analiza exemplelor că există diverse *grade ale narativității vizuale*. Fiecare dintre imaginile discutate utilizează parțial metodele de generare a narativității și cer grade diferite de participare a privitorului. Imaginea fixă nu poate povesti, ea poate doar folosi o serie de trucuri vizuale sau verbale, transformându-l astfel pe privitor în cititor. Majoritatea narațiunilor vizuale fie pornesc de la un text, fie ajung la un text.

Bibliografie

- Album Lewis Carroll*, 1990, Iconografie choisie et commentée par Jean Gattengo, Paris, Gallimard.
- Arnheim, Rudolf, 1995, *Forța centrului vizual. Un studiu al compoziției în artele vizuale*, traducere de Luminița Ciocan, prefață de Lucian Dragomirescu, București, Editura Meridiane.
- Arnheim, Rudolf, 1979, *Arta și percepția vizuală*, traducere de Florin Ionescu, cuvânt înainte de Victor Ernest Mașek, București, Editura Meridiane.
- Baltrusaitis, Jurgis, 1972, *Anamorfoze*, traducere de Paul Teodorescu, prefață de Dan Grigorescu, București, Editura Meridiane.
- Barthes, Roland, 1985, *L'analyse structurale des récits* în *L'aventure sémiologique*, Paris, Editions du Seuil
- Barthes, Roland, 1978, "L'ancienne rhétorique. Aide mémoire", în *Communications*, 16, Paris, Seuil.
- Bassy, Alain-Marie, 1974, "Du texte à l'illustration. Pour une sémiologie des étapes", *Semiotica*, vol.II.
- Brandt, Per, Aagaard, 1999-2000, "Grounding iconicity", *Visio*, vol. 4, nr.3, "Construire l'histoire de l'art aux 19e et 20e siècles"
- Le Brun, Charles, 1696, *La Methode pour apprendre à dessiner les passions*, Amsterdam.
- Booth, Wayne. C., 1976, *Retorica romanului*, București, Editura Univers, traducere de Ștefan Stoenescu, prefață de Alina Clej și Ștefan Stoenescu
- Bosredon, Bernard, 1997, *Les titres de tableaux. Une pragmatique de l'identification* Paris, Presses universitaires de France.
- Byron, George, Gordon, 1990, *Opere, Teatru, vol 4*, postfață de Dan Grigorescu, note de Lia-Maria Pop, ediție îngrijită de Dan Grigorescu și Lia-Maria Pop, traducerea piesei *Sardanapal* de Aurel Covaci, București, Editura Univers.
- Calabrese, Omar, 1984, "L'intertestualità in pittura. Una lettura degli "Ambasciatori" di Holbein", *Documenti di Lavoro*, Centro Internazionali di Semiotica e di linguistica, Urbino, nr 130-131.
- Carani, Marie, 1996-1997, "Dépasser l'arrêt sur l'iconicité. Une étude de cas: La peinture du figuratif québécois Jean Paul Lemieux", în *Visio*, vol 1, nr.3, "Théories de l'image"
- Carani, Marie, 1997-1999, "La sémiotique visuelle est-elle une approche formaliste?", în *Visio*, vol 2, nr.3, "Formes identitaires"
- Carroll, Lewis, 1997-a, *Alice în țara minunilor*, traducere și note Mirella Axente București, Editura Corint.
- Carroll, Lewis, 1997-b, *Alice în țara din oglindă*, traducere și note de Mirella Axente București, Editura Corint.
- Carroll, Lewis, 1971, *Peripețiile Alisei în Lumea Oglinzii*, Ed. Ion Creangă, traducere de Frida Papadache, ilustrații de Petre Vulcănescu
- Carroll, Lewis, 1995, *Alice in Wonderland*, Wordsworth Editions Limited, Denmark
- Cennini, Cennino 1977, *Tratatul de pictură* prefață de V.I.Stoichiță, traducere, note și indice de N.Al.Toscani, București, Editura Meridiane.

- Chatman, Seymour, 1978, *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ythaca and London, Cornell University Press.
- Cohen, Gustave, 1943, "The influence of the Mysterries on Art", *Gazette de Beaux Arts*
- Constantini, Michel, 1998, "Jubilate Virgini, omnis terra, exultate nubes ou huit thèses pour H.D.", *Visio*, vol. 3, nr. 1, "Iconicité, Hypoiconicité, Hypoicons"
- Cosgrove, Brian, 1997, "Murray Krieger: Ekphrasis as Spatial Form, Ekphrasis as Mimesis" în *Image into Text, Text into Image*, edited by Jeff Morrison și Florian Kropp, Rodopi, Amsterdam, Atlanta CA
- Clüver, Claus, 1997, "Ekphrasis reconsidered. On Verbal representation of Non-Verbal Texts" în *Interart Poetics*, edited by Ulla-Britta Lagerroth, Hans Lund, Erik Hedling, Rodopi, Amsterdam-Atlanta, CA
- Damisch, Hubert, 1977, *Théorie du /nuage/. Pour une histoire de la peinture*, Paris, Editions du Seuil.
- Damisch, Hubert, 1992, *Le jugement de Paris*, Paris, Flammarion.
- Damisch, Hubert, 1993, *L'origine de la perspective*, Paris, Flammarion.
- Dicționar de artă*, 1998, vol I, II, coordonator Mircea Popescu, București, Editura Meridiane.
- Dittman, Lorenz, 1988, *Stil, simbol, structură, Studii despre categorii de istoria artei*, traducere și cuvânt înainte de Amelia Pavel, București, Editura Meridiane.
- Dodds, E.R., 1983, *Dialectica spiritului grec*, traducere de Catrinel Pleșu, prefață de Petru Creția București, Meridiane,
- Ducrot, Oswald; Todorov, Tzvetan, 1972, *Dictionnaire encyclopedique des sciences du langage*, Paris, Editions du Seuil.
- Euripide, 1965, *Bacantele*, traducere, prefață și note de Al. Pop București, Editura BPT,.
- Eco, Umberto, 1992, *La production des signes*, Librairie Générale française,
- Eco, Umberto, 1998, "Réflexions à propos du débat sur l'iconisme (1968-1988)", *Visio*, vol.3, nr.1, printemps.
- Fielding, Henry, 1966, *Joseph Andrews*, traducere de Micaela Ghițescu, prefață de Ioan Aurel Preda, București, Editura pentru literatura universală.
- Fielding, Henry, 1969, *Tom Jones, Povestea unui copil găsit*, traducere de Al. Iacobescu, revizuită de Ion Pas, prefață de Petre Solomon, București, Editura pentru literatură.
- Francastel, Pierre, 1972, *Realitatea figurativă*, traducere de Mircea Tomuș, București, Editura Meridiane.
- Fresnault-Derruelle, Pierre, 1977, *Récit et Discours par la Bande. Essai sur les Comics*. Paris, Hachette.
- Fresnault-Deruelle, Pierre, 1993, *Images Fixes III*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Gandelman, Claude, 1986, *Le Regard dans le Texte, Image et écriture du Quattrocento au XXe siècle*, Paris, Meridiens, Klinksieck.
- Gandelman, Claude, 1991, *Reading Pictures, Viewing Texts*, Indiana University Press,
- Genette, Gerard, 1972, *Figures III*, Paris, Editions du Seuil.
- Genette, Gerard, 1994, *Introducere în arhitext. Ficțiune și dicțiune*. Traducere și prefață de Ion Pop, București, Editura Univers.
- Gombrich, Ernst H., 1977, *Art and Illusion, A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Phaidon Press, London.
- Gombrich, E.H., 1981, *Normă și formă. Studii despre arta Renașterii*. Traducere de Florin Ionescu, cuvânt înainte de Dan Grigorescu, București, Editura Meridiane,
- Gombrich, E.H., 1981, *Moștenirea lui Apelles. Studii despre arta Renașterii*, traducere de Florin Ionescu, București, Editura Meridiane.

- Grigorescu, Dan, 1975, *Pop Art*, București, Editura Meridiane.
- Grigorescu, Dan, 1979, *Constelația Gemenilor. Artă și literatură în perspectivă comparatistă*, București, Editura Meridiane.
- Grigorescu, Dan, 1980, *Istoria unei generații pierdute. Expresionismul*, București, Editura Eminescu.
- Grigorescu, Dan, 1982, *Aventura imaginii*, București, Editura Meridiane.
- Grigorescu, Dan, 1989, *Artă engleză*, București, Editura Meridiane.
- Grigorescu, Dan, 1994, *Între cucută și Coca-cola. Note despre amurgul postmodernismului*, București, Editura Minerva.
- Grigorescu, Dan, 1997, *Introducere în literatura comparată. Teoria*, București, Editura Universal Dalsi, Editura Semne, București.
- Groupe μ (Centre d'études poetiques, Université de Liège, Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg, Phillipe Minguet), 1992, *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, Paris, Seuil.
- Groupe μ, 1997, "L'effet de temporalité dans les images fixes", Canada, *Texte*
- Groupe μ, 1995, "Kibédy Varga, *Discours, récit, image*, Compte rendu", *Le français moderne*, juin, 63-1.
- Hatzfeld, Helmut, 1952, *Literature through Art*, Oxford University Press,
- Heffernan, James A.W., 1993, *Museum of Words*, Chicago, The University of Chicago Press.
- Heffernan, James A.W., 1991, "Ekphrasis and representation", în *New Literary History*, 22.
- Hocke, Gustav Rene, 1973, *Lumea ca labirint. Manieră și manie în artă europeană*, trad de Victor H. Adrian, pref de N. Balotă, postfață de Andrei Pleșu, București, Editura Meridiane.
- Hocke, Gustav Rene, 1977, *Manierismul în literatură, Alchimie a limbii și artă combinatorie ezoterică. Contribuție la literatura comparată europeană*, traducere de Herta Spuhn, pref de Nicolae Balotă, București, Editura Univers.
- Hogarth, William, 1981, *Analiza frumosului. Scrisă cu intenția de a fixa fluctuantele idei ale gustului*, traducere și prefață de Theodor Redlow, București, Editura Meridiane,
- Huizinga, Johan, 1977, *Amurgul Evului Mediu. Studiu despre formele de viață și gândire din secolul al XIV-lea și al XV-lea, în Franța și în Țările de Jos*, traducere de H.R. Radian. cuvânt înainte de Edgar Papu, București, Editura Univers
- Interart Poetics. Essays on the Interrelations of the Arts and Media**, 1997, edited by Ulla-Britta Lagerroth, Hans Lund, Erik Hedling, Amsterdam-Atlanta, GA.
- Ingarden, Roman, 1978, *Studii de estetică*, traducere de Olga Zaïcik, studiu introductiv și selecția textelor de Nicolae Vanina, București, Univers.
- Ivănescu, Mircea; Pucă, Florin; Dimov, Leonid—1973, *Amintiri*, București, Editura Cartea Românească.
- Kandinsky, studiu introductiv de Dan Grigorescu, antologie de texte și imagini, traducere de Victoria Jiquidî, București, Editura Meridiane.
- Kandinsky, Wassily, 1994, *Spiritualul în artă*, traducere și prefață Amelia Pavel, București, Editura Meridiane.
- Kernodle, G.R., 1944, *From Art to Theatre. Form and Convention into the Renaissance* Chicago University Press.
- Kibédy Varga, A., 1989, *Discours, Récit, Image*, Bruxelles, Liège, Pierre Mardraga Editeur.

- Klinkenberg, Jean-Marie, 1996, *Précis de semiotique generale*, Bruxelles, De Boeck Université, De Boeck & Larcier.
- Kolp, Manuel, "Le langage cinematographique en bande dessinée", Bruxelles, *Revue de l'Université de Bruxelles*, 1992/3-4.
- Krieger, Murray, 1992, *The Illusion of the Natural Sign*, Baltimore, London.
- Lindekens, Rene, 1976, *Elements de semiotique visuelle*, Paris, Klincksieck.
- Lomazzo, Gian Paolo, 1982, *Ideea templului picturii în Manierism. Artă și teorie*, traducere, comentarii și indice de Oana Busuioceanu, prefață și texte de Victor Ieronim Stoichiță, București, Editura Meridiane.
- Marcus, Slomon, 1970, *Poetica matematică*, București. Editura Academiei.
- Marcus, Slomon, 1982, *Artă și știință*, București, Editura Eminescu.
- Marin, Louis, 1971, *Etudes sémiologiques. Ecritures, Peintures*, Paris, Editions Klincksieck.
- Marin, Louis, 1977, *Detruire la peinture*, Paris, Editions Galilee.
- Marin, Louis, 1993, Des pouvoirs de l'image, Paris, Editions du Seuil.
- Minguet, J. Philippe, 1973, *Estetica rococoului*, traducere de Smaranda Roșu și Grigore Arbore, prefață de Grigore Arbore București, Editura Meridiane.
- Panofsky, Erwin, 1939, *Studies in Iconology*, Oxford University Press.
- Panofsky, Erwin, 1967, *Études iconologiques. Les thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, trad. de Claude Herbert et Bernard Teyssedre, Editions Gallimard.
- Panofsky, Erwin, 1975, *Ideea*, traducere și prefață de Amelia Pavel, traducerea textelor exemplificative din note și apendice de "erban Mironescu, București, Editura Univers.
- Panofsky, Erwin, 1980, *Artă și semnificație*, tradus de "tefan Stoenescu, prefață de M.Gramamtopol, București, Editura Meridiane.
- Panofsky, Erwin, 1975, *La perspective comme "forme symbolique"*, preface de Marisa Dalai-Emiliani, Paris.
- Peeters, Benoit; Schuitten, Francois, 1996, *L'aventure des images, De la bande dessinée au multimedia*, Editions Autrement, Collection Mutations,
- Poussin, Nicolas, 1976, *Scrisori*, trad de Radu Berceanu, pref și note Petre Oprea, București, Editura Meridiane,
- Pucă, Florin; Dimov, Leonid, 1970, *Eleusis*, București, Editura Cartea Românească.
- Rey, Alain, 1978, *Les spectres de la bande. Essai sur la BD*, Paris, Les Editions de Minuit.
- Riegl, Alois, 1998, *Istoria artei ca istorie a stilurilor*, antologie, traducere și prefață de Ruxandra Demetrescu, București, Editura Meridiane.
- Samuel, E.R., 1963, "Death in the Glass. A New View of Holbein's Ambassadors", *The Burlington Magazine*, october.
- Sonneson, Göran, 1996, "An essay concerning images: From rhetoric to semiotics by way of ecological physics" în *Semiotica* 109-1/2
- Text into Image, Image into Text*, 1997, edited by Jeff Morrison and Florian Kropp, Rodopi, Amsterdam, Atlanta CA
- The Illustrators of Alice în Wonderland and Through the Looking Glass*, 1972, editat de Graham Ovenden, cu o introducere de John Davis, Academy Editions, St.Martin Press, London.
- Vasari, Giorgio, 1968, *Viețile pictorilor, sculptorilor și arhitecților*, traducere și note de Ștefan Crudu, București, Editura Meridiane.
- Yacobi, Tamar, 1997, "Verbal Frames and Ekphrastic Figuration" în *Interart Poetics*, edited by Ulla Brita Lagerroth, Hans Lund, Erik Hedling, Amsterdam, Atlanta, Rodopi, CA

Zuccaro, Federico, 1982, *Ideea pictorilor, sculptorilor și arhitecților*, în *Manierism. Artă și teorie*, traducere, comentarii și indice de Oana Busuioceanu, prefață și texte de Victor Ieronim Stoichiță, București, Editura Meridiane

Lista ilustrațiilor

- Fig 1. Delacroix, *Moartea lui Sardanapal*, Luvru, Paris
Fig 2. Delacroix , *Hamlet si Horatiu in cimitir* Luvru, Paris
Fig.3 Delacroix, *Sinuciderea Ofeliei*, Luvru, Paris
Fig.4.Delacroix , *Autoportret în ipostază hamletiană*, Ateleierul Delacroix, Paris
Fig.5 Chagall, *Daphnis și Chloe*, colecție particulară
Fig.6 Delacroix, *Furia Medeei*, Luvru, Paris
Fig. 7 Daumier, *Crispin și Scapin* Luvru, Paris
sau Daumier, *Don Quijote*, Noua Pinacotecă, Munchen
Fig. 8. Holbein, *Ambasadorii*, National Gallery, Londra
Fig. 9. Parmigianino, *Autoportret într-o oglinda convexă*, Kunstistoriches Museum, Londra
Fig. 10. Tenniel, *Falsa broască țestoasă*
Fig. 11. Tenniel, *Jabberwocky*.
Fig.12. Tenniel, *intrarea în universul oglinzii*
Fig. 13. Tenniel, *ieșirea din universul oglinzii*
Fig.14. Steadman, *intrarea în universul oglinzii*
Fig.15. Peeters, Schuitten, *intrarea în Musée des Ombres*
Fig.16. Dali, *În vizuina iepurasului*,
Fig.17. Dali, *Sfaturile Domnului Omidă*
Fig.18.Tenniel, *Iesirea din Wonderland*
Fig.19.Tenniel, *Iesirea din Lumea din oglindă*
Fig.20. Tenniel, *Ieșirea din Lumea din oglindă*
Fig. 21. Ovenden, *Mad Tea Party*,
Fig. 22. Peake, *Mad Tea Party*
Fig. 23. Dali, *Mad Tea Party*
Fig. 24. Carroll, *ilustrație la poemul Esti nebun, taica Will*
Fig. 25 Pogany, *Pig and Pepper*
Fig. 26. Peake, *Pig and Pepper*
Fig. 27. Carroll, *Alice în casa iepurașului*
Fig. 28. Tenniel, *Alice în casa iepurașului*
Fig. 29.Dali, *Alice în casa iepurașului*
Fig. 30.Hogarth, *Characters and Caricaturas*,
Fig. 31. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planșa I
Fig. 32. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planșa II
Fig. 33. Daumier, *Moravuri conjugale*, planșa 7
Fig. 34 Hogarth, *Marriage à la Mode*, planșa III

- Fig. 35. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planșa IV
- Fig. 36. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planșa V
- Fig. 37. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planșa VI
- Fig. 38. Ideograme care denotă sunete, Hergé, *Le secret de la Licorne*
- Fig. 39. Vignete suprapuse, Fred, *Philemon*
- Fig. 40. Vignete în care alternează planurile povestirii, Hergé, *Tintin în Tibet*
- Fig. 41. Planul fix, Hugo Pratt, *Les Celtiques*
- Fig. 42. Planul panoramic, Lombard-Derib, *Buddy Longway, L'hiver des chevaux*
- Fig. 43. Reprezentarea sintetică a unei bătălii, Hergé, *L'île noire*
- Fig. 44. Primplan, Hergé, *Le secret de la Licorne*
- Fig. 45. Planul detaliu, Hugo Pratt, *Les Celtiques*
- Fig. 46. Avant-planul și arrière-planul, Hergé, *Tintin în Tibet*,
- Fig. 47. Unghi de vedere în plonjeu, Hergé, *Le secret de la Licorne*
- Fig. 48. Unghi de vedere subiectiv, Hergé, *Tintin în Tibet*
- Fig. 49. Introducerea unei paranteze, Hergé, *Tintin în Tibet*
- Fig. 50. Intrarea în universul literelor, Fred, *Philemon*
- Fig. 51. Ieșirea din universul literelor, Fred, *Philemon*

Sumar

Introducere	i-vi
<i>Capitolul 1. Lectura imaginii</i>	1
<i>Capitolul 2. Modele literare în narațiunea vizuală</i>	31
<i>Capitolul 3. Tabloul literar</i>	54
<i>Capitolul 4. Textul și ilustrația</i>	74
<i>Capitolul 5. Roman și roman vizual</i>	92
<i>Capitolul 6. Narațiunea în banda desenată</i>	109
Concluzii	127
Bibliografie	129

ILUSTRĂȚII



Fig. 1. Delacroix, *Moartea lui Sardanapal*,
Luvru, Paris



Fig.2. Delacroix, *Hamlet și Horațiu în cimitir*,
Luvru, Paris



Fig. 3. Delacroix, *Sinuciderea Ofeliei*,
Luvru, Paris

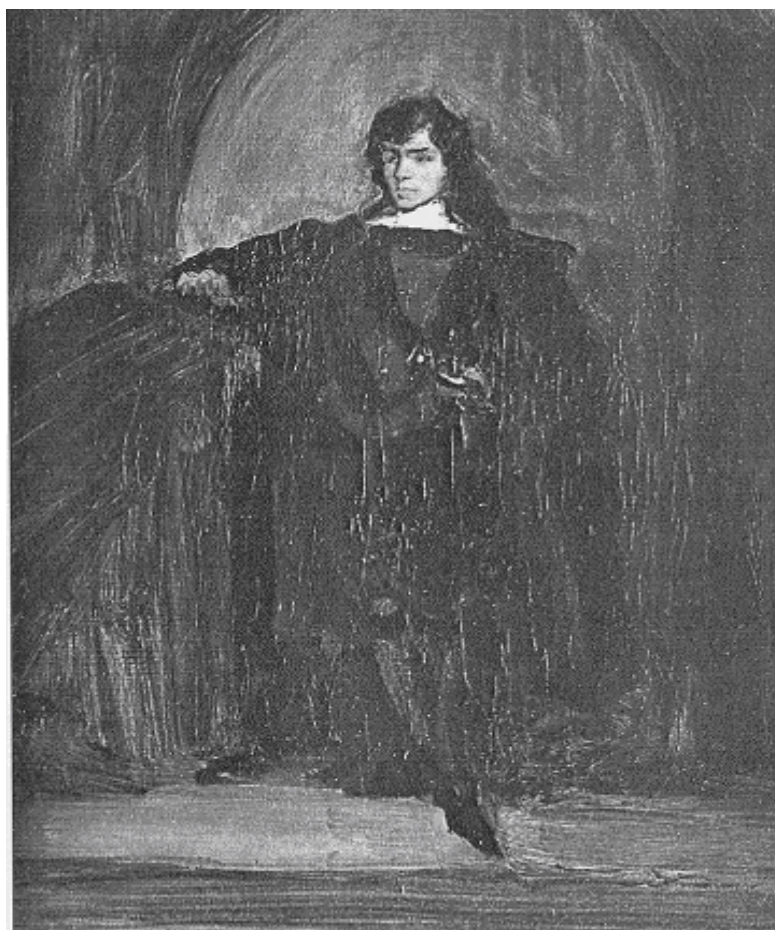


Fig. 4. Delacroix, *Autoportret în ipostază hamletiană*,
Atelierul Delacroix, Paris



Fig. 5. Chagall, *Daphnis și Chloe*,
colecție particulară



Fig. 6. Delacroix, *Furia Medeei*,
Luvru, Paris



Fig.7. Daumier, *Don Quijote*,
Noua Pinacoteca, Munchen



Fig. 8. Holbein, *Ambasadorii*,
National Gallery, Londra



Fig. 9. Parmigianino, *Autoportret într-o oglindă convexă*, Kunstistorisches Museum



Fig. 10. Tenniel, *Falsa broscă țestoasă*



Fig. 11. Tenniel, *Jabberwocky*



Fig. 12. Tenniel, *Intrarea în universul oglinzii*



Fig. 13. Tenniel,
Ieșirea din universul oglinzii

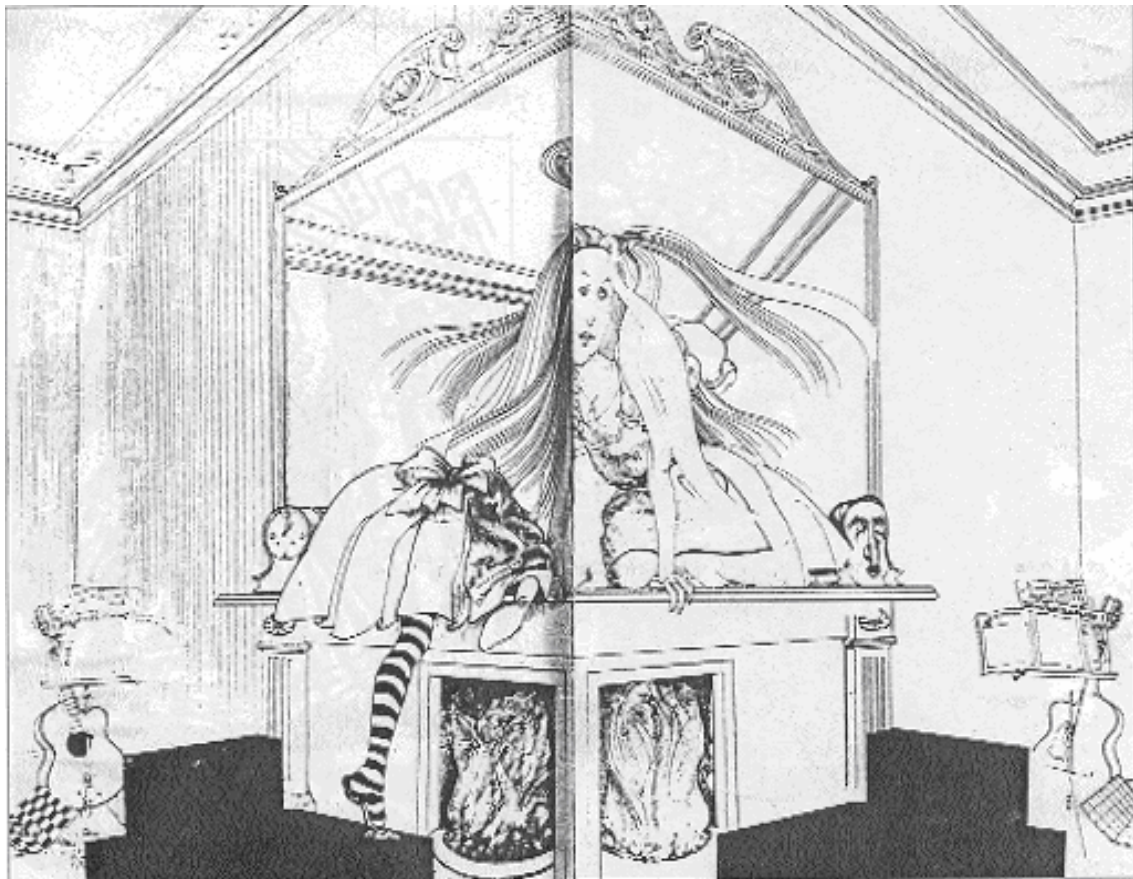


Fig. 14. Steadman, *Intrarea în universul oglinzii*

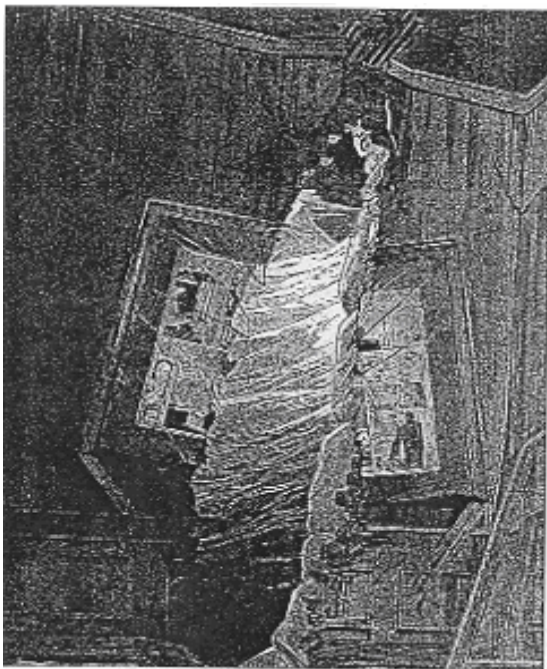


Fig. 15. Peeters, Schuitten,
Intrarea în Musée des Ombres



Fig. 16. Dali, *În vizuina iepurașului*

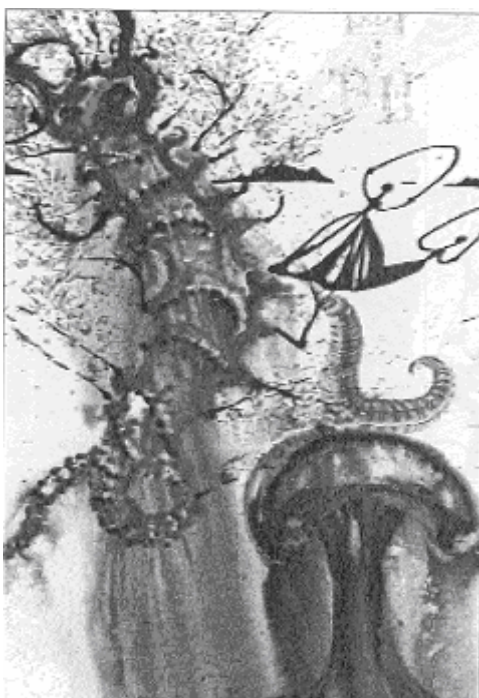


Fig. 17. Dali,
Sfaturile Domnului Omidă



Fig. 18. Tenniel,
Ieșirea din Wonderland



Fig. 19. Tenniel,
Ieșirea din Lumea din oglindă



Fig. 20. Tenniel,
Ieșirea din Lumea din oglindă



Fig. 21. Ovensen,
Mad Tea party



Fig. 22. Peake,
Mad Tea Party

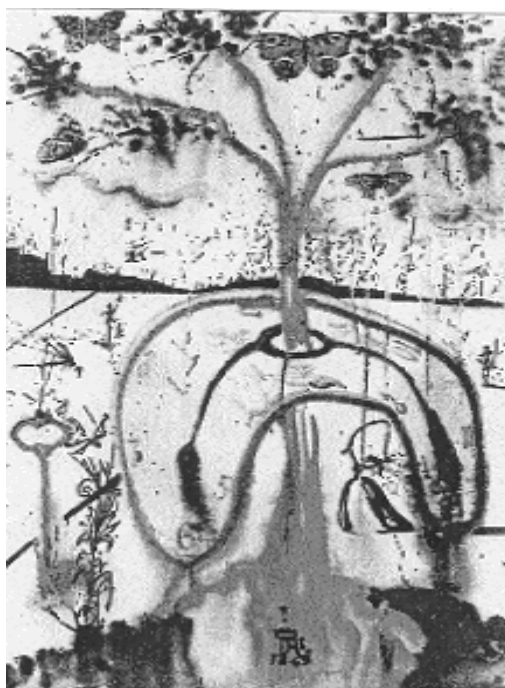


Fig. 23. Dali, *Mad Tea Party*



Fig. 24. Carroll, *Ilustrație la poemul "Ești bătrân taică Will"*



Fig. 25. Pogany, *Pig and Pepper*



Fig. 26. Peake, *Pig and Pepper*



Fig. 27. Carroll,
Alice în casa iepuraşului



Fig. 28. Tenniel,
Alice în casa iepuraşului



Fig. 29. Dali, *Alice în casa iepuraşului*

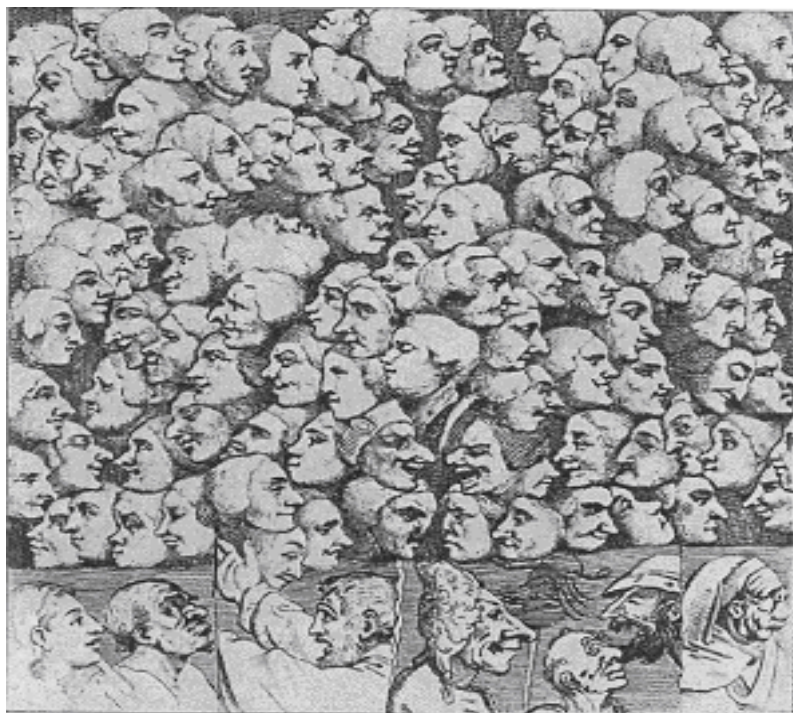


Fig.30. Hogarth, *Characters and Caricaturas*



Fig. 31. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planşa I



Fig. 32. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planşa II



Fig. 33. Daumier, *Moravuri conjugale*, planşa 7



Fig. 34. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planșa III

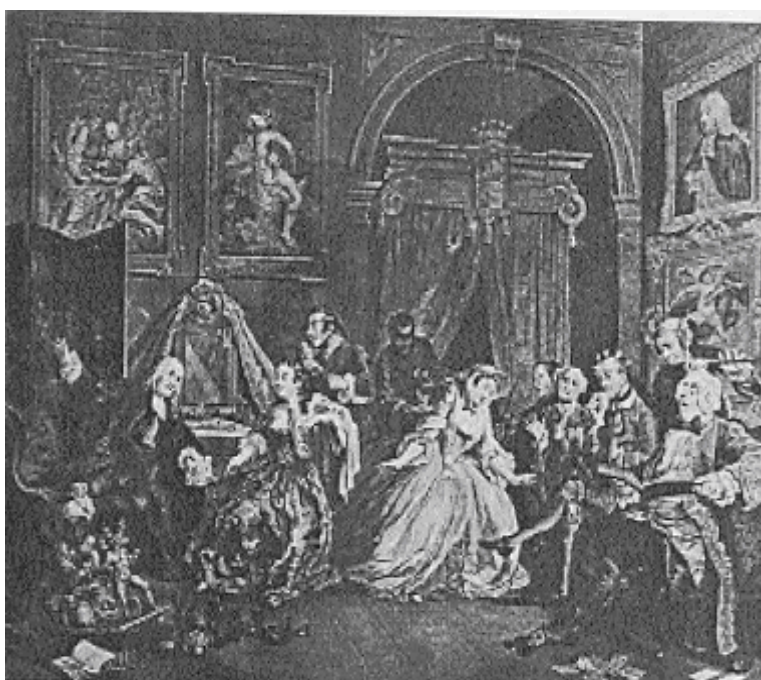


Fig. 35. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planșa IV



Fig. 36. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planşa V



Fig. 37. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planşa VI



Fig.38. Ideograme care denotă sunete, Hergé, *Le secret de la Licorne*

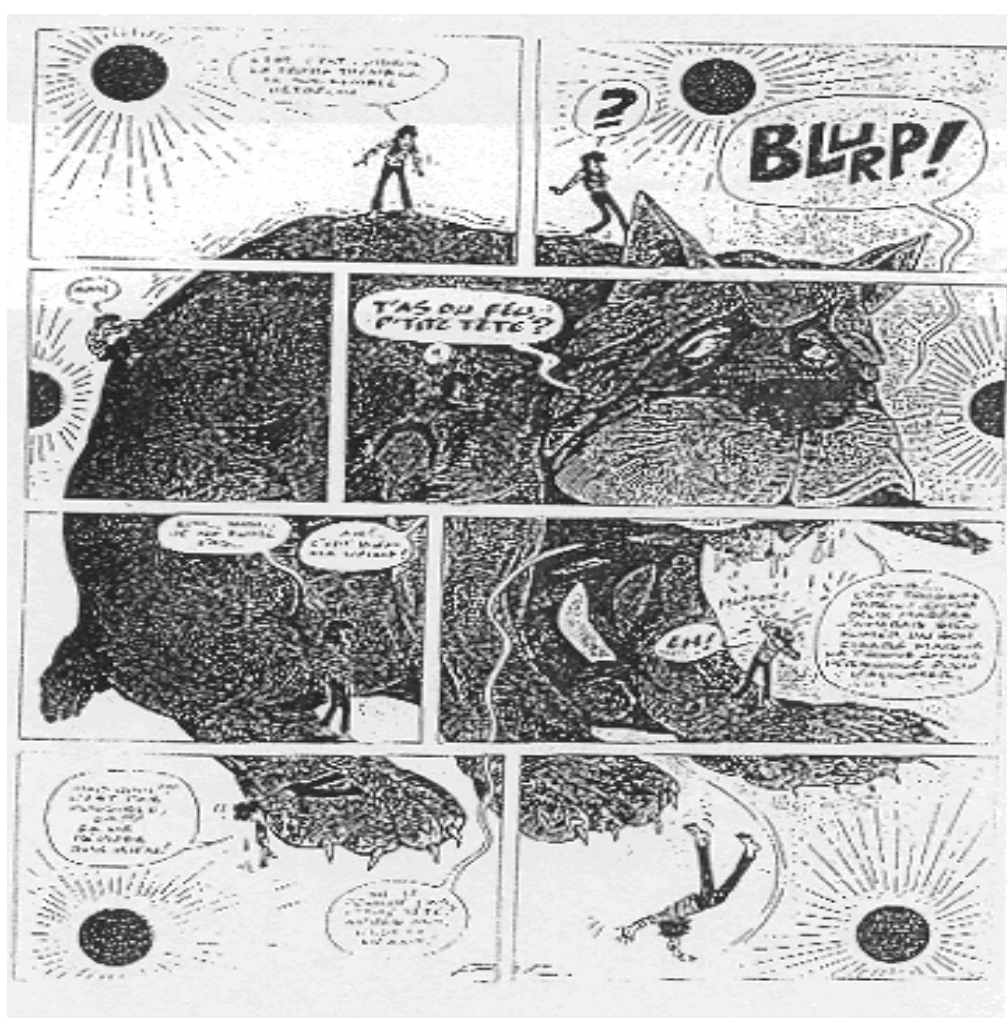


Fig. 39. Vignete suprapuse, Fred, *Philemon*



Fig.40. Vignete în care alternează planurile povestirii, Hergé, *Tintin în Tibet*

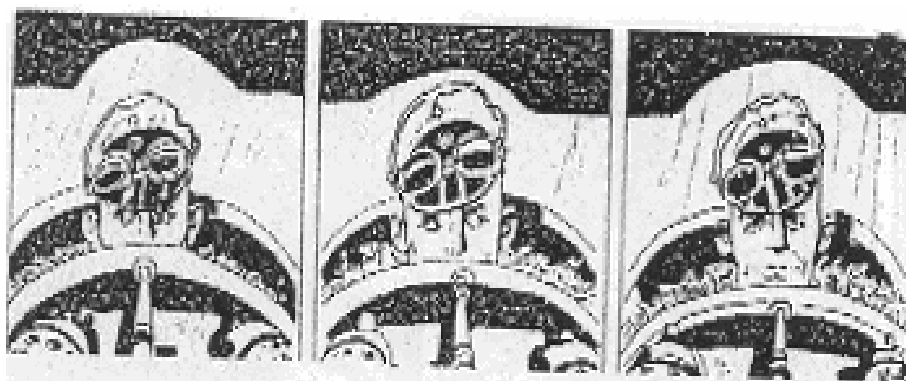


Fig.41. Planul fix, Hugo Prat, *Les Celtiques*



Fig. 42. Planul panoramic, Lombard-Derib, Buddy Longway, *L'hiver des chevaux*



Fig. 43. Reprezentarea sintetică a unei bătălii,
Hergé, *L'île noire*



Fig. 44. Primplan,
Hergé, *Le secret de la Licorne*



Fig. 45. Planul detaliu,
Hugo Pratt, *Les Celtiques*

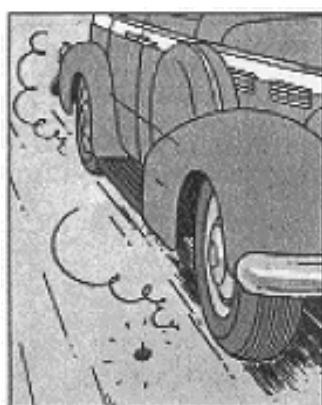


Fig. 46. Avant-planul și arrière-planul,
Hergé, *Tintin în Tibet*



Fig.47. Unghi de vedere în plonjeu,
Hergé, *Le secret de la Licorne*



Fig. 48. Unghi de vedere subiectiv,
Hergé, *Tintin în Tibet*



Fig.49. Introducerea unei paranteze,
Hergé, *Tintin în Tibet*

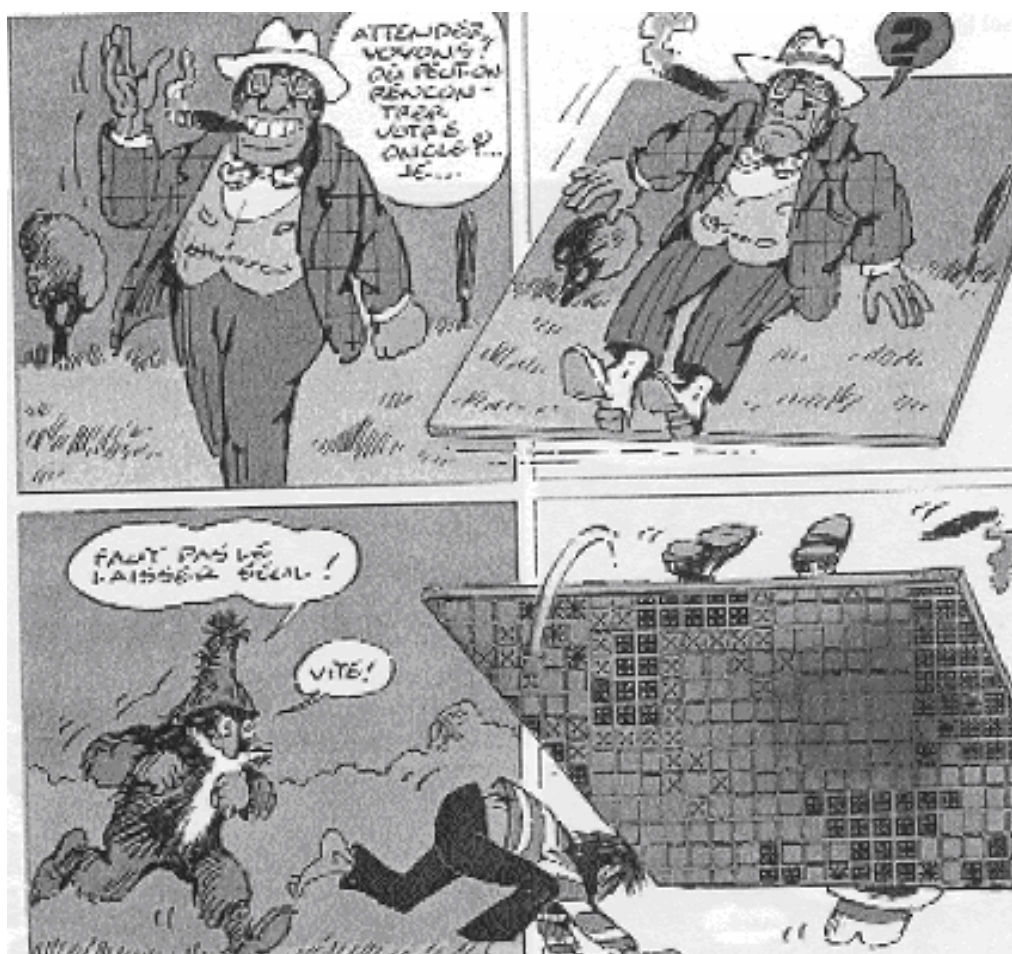


Fig. 50. Intrarea în universul literelor,
Fred, *Philemon*

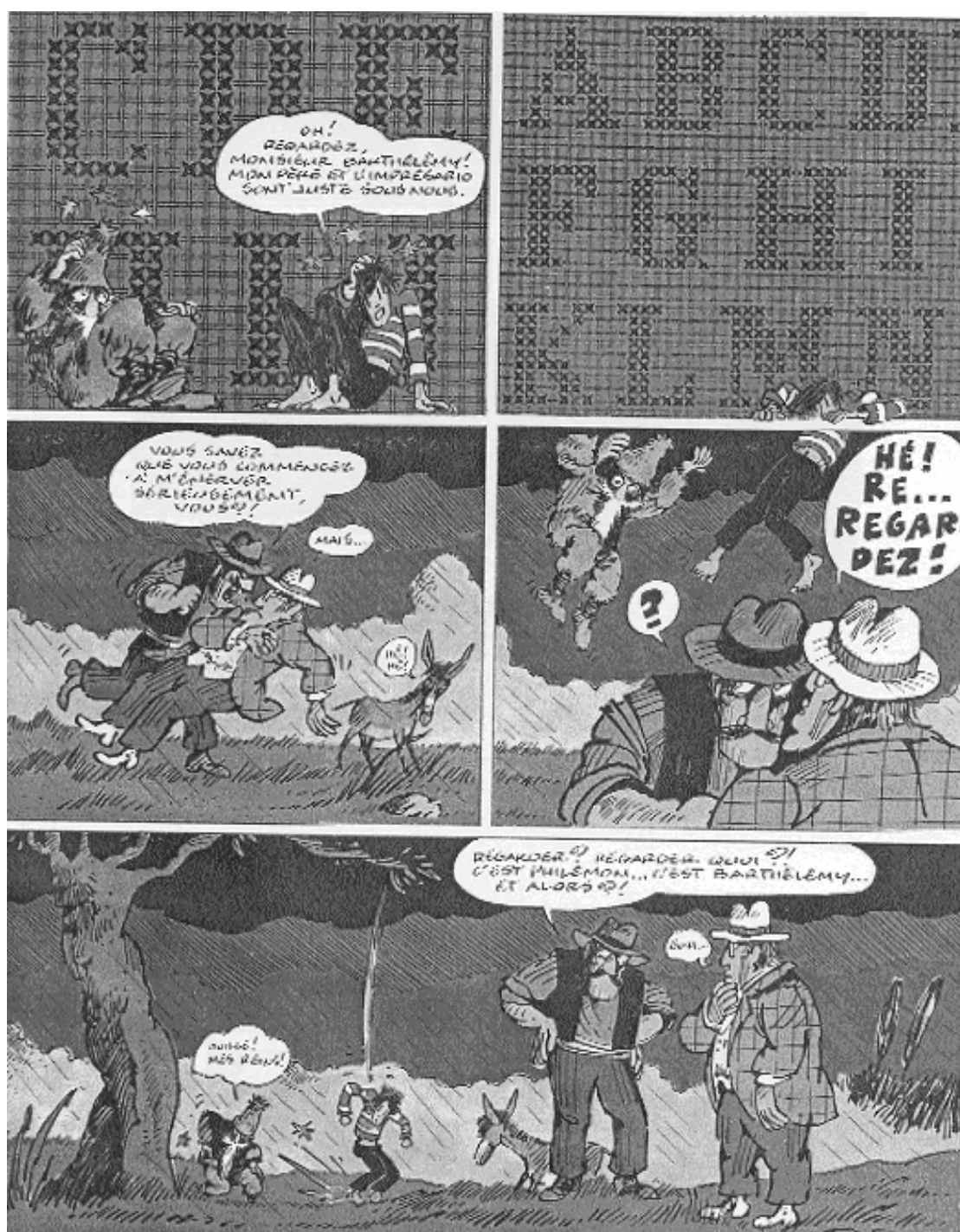


Fig. 51. ieșirea din universul literelor,
Fred, *Philemon*

